General Interchange Circle

VERNET

Vol. 5

7th. Nov. 1993

THE FIRST ANNIVERSARY OF ESTABLISHMENT

I've been waitin' for this day...

THE_ORGAN MAGAZINE FOR MEMBERSHIP

対応機種・*MSX*シリーズ，*X1／turbo*シリーズ他

The Organ Magazine for Membership
VERNET #5

もう1年たってしまった！！
ＶＥＲＮＥＴは１周年だ！！

ＶＥＲＮＥＴ＃５は一周年記念号です。ＶＥＲＮＥＴが誕生したのは１９９２年１１月７日で、前身のＭＳＸＡＲＭＹ（’８７～’８８）の継続期間を遂に追い抜きました。ともあれ、万々歳です。（でも、ソフトの本数はＡＲＭＹ時代のほうが多い・・・／笑）これからももっと頑張って（命削って）会活動を運営しますので、どんどん盛りあげて下さい。では、栄光の（？）一周年記念号、ＬＥＴ’Ｓ ＧＯ！！

◇

ＶＥＲＮＥＴの会費はなぜ安い？
感動のアマチュア精神物語～命削って、生活費も削って～

ＶＥＲＮＥＴの会費は、はっきり言って（自分で言うのも何だが、）ものすごく安いです。実費（コピー、ディスク、封筒、郵送費）＋アルファもしくは－アルファです。（一円の位の調整。）編集費用、報奨金準備金などは一切取っていません。つまり、その足りない分は、私の生活費から削って出しています。（このへんはやりすぎだという話もある。）なぜこんなことをするのでしょう？これは、サークルの企業化が進む現在の状況に対する、私なりの意思表示です。サークルといえば、アマチュア集団であり、同じ趣味を持つ人が集まって、みんなで楽しむものです。外部ならいざ知らず、少なくとも内部から利益を得ようなどという考えは、会員に対する裏切りにほかならないと私は考えます。しかし、その会費の安さでＶＥＲＮＥＴそのものの価値を量らないで下さい。そんなことをされると、私のショックは尋常なものではありません。例に挙げて申し訳ないのですが、ついこの間、Ｍ．ＫＳｏｆｔさんに「会長どうしの会報の発送を無償交換にしませんか」と持ちかけたところ、一部あたりの会費の差を理由に断られてしまいました。もし、会のレベルの差で断られるなら、私も当然のことかと納得しますが、この理由のおかげで、私はしばらく「自分の方針は間違っているのではないか？」と悩みまくりました。（Ｍ．Ｋさん、怒らないで下さいね。もう何も気にしてませんから・・・）
しかし！今私は自信を持って言い切ります。「アマチュアサークルである以上、自分の同志から見返りを求めるべきではない！」と。もちろん、即売会などでソフトを売ったりすることを否定するわけではありませんよ。この私の意見に対する反対意見、賛成意見等はどんどんＶＥＲＮＥＴのほうに送って下さい。すべて掲載します。このテーマで討論ができたら、最高だと思います。これからもＶＥＲＮＥＴはこの方針を貫くつもりです。それから、私のほうの都合で、ＶＥＲＮＥＴでは会員数が５０人になり次第、とりあえず、新規会員の募集を打ち切ります。（現在３０人。）今回からＶＥＲＮＥＴの活動の主旨のひとつ、「地方ごとにチームを結成して、集まってイベントをしたり、連絡を取りあってソフトを制作していく」という活動を本格化しますので、今のうちに近くのＭＳＸ、Ｘ１ユーザーの友人をＶＥＲＮＥＴに誘っておきましょう！請求があれば、申込書を送ります。　【ＶＥＲＮＥＴ会長・Ａｌｅｐｈ】

◇

<ＭＳＸＳＷＯＲＤ／各機種ＳＷＯＲＤソフトの配布終了>

ＶＥＲＮＥＴ上でのＭＳＸＳＷＯＲＤ及び各機種ＳＷＯＲＤの配布を終了します。あまり好評ではありませんでしたが、その理由はひとえに私の説明不足だったと反省しております。せっかくＭＳＸＳＷＯＲＤのＶＥＲＮＥＴ上での配布を許可して下さった筑紫さんには、本当に申し訳なかったと思っております。一応、終了ですが、別に欲しいという人にあげないわけではありません。私のところへＤＩＳＫ同封でお手紙でもくだされば、たいていのものは（市販ゲームとかは堪忍して！）差し上げます。

◇

<おもしろいよ！ＬＯＶＥＲＳさんのシステム>

今回ＬＯＶＥＲＳさんに投稿をしたのですが、非常に完成度が高くて使い勝手の良いシステムであることをあらためて実感しましたので、ここで少し紹介をします。

ＬＯＶＥＲＳさんの使われているシステムは「ＤＩＳＫ ＣＵＲＥＣ（ディスク カーレック）」という名前で、元はＸ１の（現在はＸ６８Ｋ）サークル「ＣＵＲＥＣ」さんで使われていたシステムです。まさにディスクマガジンを読むために生まれてきたシステムで、２００ラインのディスプレイでもインターレースして４００ライン表示をこなすし、スクロールはものすごく高速ですし、各記事ごとに記事が階層化されていて、目的の記事を見つけるのが大変容易で、しかもＢＧＭ用にＭＵＳＩＣＢＡＳＩＣやベーマガのＮＥＷＦＭＤＲＩＶＥＲやＸ６８ＫのＺ－ＭＵＳＩＣのデータに対応し、画像フォーマットもＰＩＣなど数種類をサポートして、その上何と、ユーザーは専用スクリプトコマンドでテキストの中にＢＧＭやＣＧローダーへのスイッチを作ることができます。他にも、色変更やオートスクロール、輝く文字にリバース文字、フラッシュ機能にブリンク、倍角指定やＰＣＧの使用、おまけにテキストと一緒にカットの表示までできます。（これはすごい！！）つまり、悪いところが一か所も見つからないのです。ＶＥＲＮＥＴでも見習っていきたいと思っています。前々回のＭＳＸのディスクマガジンはＭＳＸＤＩＳＫ通信（Ｍマガの昔の月刊ＤＩＳＫ）風で作ったのですが、次はできればＬＯＶＥＲＳさん風で作ってみたいと思っています。いいですよね、らんさん？（ＬＯＶＥＲＳの会長さん）

［回し者通信「ＬＯＶＥＲＳに入会しよう！」］

こんなにすばらしいシステムを持っているＬＯＶＥＲＳさん、ディスクマガジンの内容も大変充実しています。Ｘ１ユーザーなら、入らない手はないですね？価格も２Ｄ三枚組（Ｖｏｌ．８）送料込みで５００円と、２Ｄ一枚８０円のこのご時世においては、適額です。Ｘ１ユーザーの人はさっそく、サークル紹介のコーナーのＬＯＶＥＲＳさんの住所に返信用封筒＆切手同封で問い合わせてみましょう！

◇

<ＶＥＲＮＥＴに投稿しよう！>

ＶＥＲＮＥＴでは、常時皆さんの投稿を受けつけています。投稿は、主に次のものを受けつけています。

［連載部への投稿］
連載部はその名のとおり、何回かにわたって連載して頂く投稿部門です。この連載部にはフォーマット指定があり、ひとつの記事につき一回で書ける量も４ページまでに限定されます。その代わり、編集部からのカット提供（投稿作品）が受けられる上に、報奨金の額も投稿一般部の２．５倍です。連載部に連載したい方は、事前にＶＥＲＮＥＴに連絡して下さい。細かいフォーマット指定などお知らせします。

［一般部への投稿］
一般部とは、連載部以外のすべてを指します。こちらについてはもう何でもありで、内容フォーマットともにまったく条件なしです。（余りにスカスカのものや人をけなすような内容のものは掲載できない可能性があります。）１ページ丸ごと書いて下さってもいいですし、紙に書いて私にワープロ打ちを任せてもいいですし、ＭＳ－ＤＯＳ形式のアスキーファイルで送って下さってもいいです。紙などの大きさも、Ａ３以下であればどうでもいいです。ちなみに、会報のサイズはＡ５、このページはＢ４をＡ５に縮小したものです。

［ＤＩＳＫでの投稿］
ＤＩＳＫで投稿された場合、そのディスクの返却を希望されるなら、必ずその旨明記して下さい。その記述がない場合は、報奨金にディスク代を加算します。サポート可能なフォーマットは、５”２Ｄ（Ｘ１，ＭＳ）、５”２ＤＤ（ＭＳ，Ｘ１）、５”２ＨＤ（ＭＳ，Ｎ８８）、３．５”２ＤＤ（ＭＳ（Ｘ））、３．５”２ＨＤ（ＭＳ）、テープ（ＭＳＸ、Ｓ－ＯＳ）です。内容はなんでもいいです。投稿によって、ＶＥＲＮＥＴはみなさんから配布権を付与されるものとします。投稿物をほかの雑誌などに発表しても構いません。ただし、ＶＥＲＮＥＴはその雑誌などによって配布権を剥奪されることはないものとします。フォーマットの対応表を以下に示します。以下のような分類をディスクに明記して投稿して下さい。

《５”２Ｄ》
５”２Ｄ（Ｘ１）：Ｘ１のＢＡＳＩＣ（ＣＺ８ＦＢ０？）
　　　　　　　　　各機種のＳ－ＯＳＳＷＯＲＤ
５”２Ｄ（ＭＳ）：ＭＳ－ＤＯＳ
　　　　　　　　　ＣＰ／Ｍ
　　　　　　　　　ＩＮＴＥＧＲＡＬ Ｘ１（ＭＳ形式のもの）
　　　　　　　　　ＩＤＯＳ ８８
　　　　　　　　　Ｃ－ＤＯＳ ＩＩ

《５”２ＤＤ》
５”２ＤＤ（ＭＳ）：ＭＳ－ＤＯＳ
５”２ＤＤ（Ｘ１）：ｔｕｒｂｏＢＡＳＩＣ（２ＤＤ版）

《５”２ＨＤ》
５”２ＨＤ（ＭＳ）：ＭＳ－ＤＯＳとその互換ＤＯＳ
５”２ＨＤ（Ｎ８８）：Ｎ８８ＢＡＳＩＣ（８６）ＤＩＳＫＶｅｒ．

《３．５”２ＤＤ》
３．５”２ＤＤ（ＭＳ）：ＭＳ－ＤＯＳ
　　　　　　　　　　　ＭＳＸ－ＤＯＳ（ＭＳＸは全部これ。）

《３．５”２ＨＤ》
３．５”２ＨＤ（ＭＳ）：ＭＳ－ＤＯＳ
３．５”２ＨＤ（Ｎ８８）：Ｎ８８ＢＡＳＩＣ（８６）ＤＩＳＫＶｅｒ．

《テープ》
テープ（ＭＳＸ）：ＭＳＸのテープ（ロード方法明記のこと。）
テープ（Ｓ－ＯＳ）：各機種ＳＷＯＲＤやＭＡＣＥのテープ。

５”２ＨＤでのｔｕｒｂｏＢＡＳＩＣやＩＮＴＥＧＲＡＬなどのＸ１系の投稿は避けて下さい。（だめではないですが。）また、５”２Ｄでプリントアウト希望のテキストファイルを投稿するのも避けて下さい。（こちらもだめではないですが。）

【ＶＥＲＮＥＴ＃５】編集・発行者
ＭＳＸサークルＶＥＲＮＥＴ
コンピュータサークルＶＥＲＮＥＴ
〒４７０－０３
愛知県豊田市貝津町柚木133-1 ユノキB 2203号
坂田 充啓 ＶＥＲＮＥＴ

【会費納入状態】
□ 正常です。
□ 次の会費を納入して下さい。
□ 会費は取ってません。
□ 不足分の会費を納入して下さい。
□ 今回は無料です。

【会費残高報告】

前回残Ｃｒ．	
今回消費Ｃｒ．	
報奨Ｃｒ．	
現Ｃｒ．残高	

ＶＥＲＮＥＴ ｖｏｌ．５ ’９３－１１－２５ 通巻・第７号

VERNET#5・目次

♪表紙ノ画　ELFISH　COMPANY　さん
オリジナル　イラスト　・・・・・　1
♪会報・連載部
〈会報・会費残高報告〉　・・・・・・・・・・　2
〈目次・大ジャンク市〉　・・・・・・・・・・　3
Lets'Assemble!　NL_Z80!!　・・・・　4
Beltania技術局　・・・・・・・　5～8
〈VERNET情報局ほか〉　・・・・　9～10
♪投稿一般
〈名作劇場フリートーク〉　・・・・・・・　11
◁001　Aleph▷
〈NASH通信通販のお知らせ〉　・・・・　11
◁011-1　NARCH▷
〈1周年！創立メンバー達の声〉　・・・　11
〈S．B．B．D．〉　・・・・・・　12～13
◁012　NYAN▷
〈つれづれなるままに私的通信〉　・・・・　14
◁010　山口仁志mkⅡ▷
〈たたかうおにいさん！〉　・・・・・・　15
◁寄稿・STRIKER日野　光春氏▷
〈自己紹介FREETALK〉　・・・・・　16
◁006　まみむめも▷
〈平成徒然草〉　・・・・・・・・・・　17～19
◁018　加卜▷
〈リプレイ・魔術師の王国〉　・・・　20～25
◁004　ローゼン▷
〈PASODO#7〉　・・・・・・　26～27
〈本部移転のお知らせ・訂正とお詫び〉　・　28

〈カット提供〉　・・・・◁006　まみむめも▷
◁012　NYAN▷
◁EXTRA・筑紫　高宏氏▷

◁筑紫氏提供

▽012NYANさん提供.

VERNET大ジャンク市

表示料金は送料別です。品物の大きさと重さを考慮して、先に会費で入れておいてください。

【X1turbo model10】 800cr.
状態：不明　装備：無し(デーレコ内蔵)
【MSX MB-H2】 800cr.
状態：動作可　装備：無し(デーレコ内蔵)
【5″2Dドライブ YD-580A】400cr.
状態：不明　34ピン　電源：+5/+12V
【FDC基盤？】 400cr.
状態：部品取り・動作する可能性あり
MB8866(FDCLSI)、LS04多数、水晶発振子(4MHz)等が片面にのっている。部品取りに最適。
【X1用FM音源ボードK4822DE】400cr.
状態：？？？？？　多分動くでしょう
シール無し。
【MSX用FDDインターフェース】 500cr.
状態：部品取り・動作する可能性あり
36pインテリジェント型のFDDインターフェイスで、ROMには簡単なI/Oプログラムが焼かれています。
【21pアナログ←→8pデジタル AN2108】
100cr.　状態：動作可・要電源
【MSX用JOYPAD JS-303T】
400cr.　状態：完動・13連射
【S端子コード AV-S812HK】400cr.
状態：新品同様
【ACアダプター　各種】
18V600mA　100cr.(ノーチェック)
3V350mA　150cr.(新品同様)
【バッファボックス　(ベーシックマスター用)】
0cr.　状態：部品取り
【MSXDISKBASIC取説】 10cr.
【MZ80のIFユニット+プリンタIF基盤】
300cr.　状態：部品取り？
【プリンタGP50-MX】 100cr.
状態：ゴミ？　ロール紙付き。
【ディスプレイケーブル(8pデジタル)】
100cr.　状態：ノーチェック

以上がVERNET本部が直接扱うジャンクです。
以下の品はEXTRAさんへの転送扱いとなります。
価格は送料のみの物とそうでない物があります。一度お問い合わせ下さい。

【セガ・マスターシステム】
状態：完動　ソフト2本付き
【MSX・MPC11】
状態：完動　32KRAMカートリッジ、ライトペン、モノクロ取り込みユニット、マニュアル付き
【X1-D】
状態：完動　マニュアル付き
【5″2Dドライブ】
X1用にセット。完動。
【5″2HDドライブ】
X1用にセット。2機あり。
【Oh!MZ('85.6～)】
【マイコン】
【I/O】
【X1用FM音源】
【Xテクノウ】　他。

B・e　アセンブリ言語講座

〈全Z8系ユーザーの為の〉

ニーモニックLABO・Z80

初級編第六回・データの検索・CPIRはこう使え！論理演算命令、つまるところ・・・？

いつも不評で低レベルなNLZ80、今回もALEPHがお送りします。さて、前回に続き、今回も前回の補足です。まず、多分岐の例についてですが、２文字目以降も各分岐枝が同じルーチンを使用するのに、この方法は不合理だというご意見を多く頂きました。全くその通りです。第五回の多分岐は、純粋にAレジスタの値で処理を分岐させ、同じ所に戻るとき、使用してください。それから、LD~PUSH~RETはJPでOKです。はい。

１）前号の続き

前号３－５の解説から始めます。

```
;		(SP)にはリターンアドレスが。
MPRNT:		EX	(SP),HL
;		リターンアドレスとHLを交換
MPRNT1:		LD	A,(HL)
;		Aに一文字ロード
		INC	HL
;		アドレスポインタをインクリメント。
		OR	A
;		A=00HならZフラグ=1
		JR	Z,MPRNT2
;		Z=1なら、ループを抜け出す。
		CALL	CHPUT
;		(MSXの)BIOS、CHPUTを呼び出す。
;		CHPUTはAにキャラクターコードを入れてコ
;		ールすると、その文字を表示。
		JR	MPRNT1
		次の文字へ。
MPRNT2:		EX	(SP),HL
;		アドレスポインタをリターンアドレスとしてスタ
;		ックに積みなおす。HL回復。
		RET
;		文字列の次にリターン。
```

このルーチンをコールするときは、次のようにします。

```
		CALL	MPRNT
;		MPRNTをコール。
		DB	'MOJIRETUDAYO!'
;		DEFB疑似命令で文字列を書く。
		DB	0DH,0AH,00H
;		0D,0Aは2つでリターンコード。00はエン
;		ドコードになる。
```

２）データの頭出し・CPIRの使い方

次のようなデータ群があったとします。

```
DATA:DB		'ALEPH',0
	DB	'MAAN',0
	DB	'MOKEKEKEKKE!',0
	DB	'ABC',0
```

'A'で始まる文字列だけを表示するには、どうすればいいでしょうか。とりあえず、1文字目を読みます。

```
	LD	HL,DATA
SRCH:LD		A,'A'
	CP	(HL)
```

はじめのデータは'A'で始まっていますので、CPの結果、Zフラグが立つはずです。つまり、

```
	JR	NZ,SKIP
PUT0:	XOR	A
	CP	(HL)
	JR	Z,SRCH
	LD	A,(HL)
	CALL	CHPUT
	INC	HL
	JR	PUT0
```

プットルーチンはこれでオッケーです。解説なんかいりませんね？さて、SKIP以降ですが、CPをつかってかくと、こうなります。

```
SKIP:	XOR	A
SKIP1:	INC	HL
	CP	(HL)
	JR	NZ,SKIP1
	INC	HL
	JP	SRCH
```

これをCPIRを使って書いてみましょう。

```
SKIP:	XOR	A
	INC	HL
	LD	BC,0FFFFH
	CPIR
	INC	HL
	JP	SRCH
```

この例ではメモリーの節約にはなっていませんが、まあスピードも若干上がることですし、よしとしてください。これはCPIRの使い方の1例にすぎません。

３）論理演算命令、つまるところ？

１バイトコードの論理演算命令やアキュムレータ操作命令は初心者が一番いやな部分です。そこで、各論理演算命令の代表的な使い方をぼこっと（笑）紹介します。

〈AND〉

最も代表的な使われ方は、「ANDマスク」です。指定の値のあるビット群だけ残して他を0にします。

```
用例：	LD	A,01001111B
	AND	10111100B
```

この例では、次のような計算が行われます。

```
     01001111B
AND) 10111100B
     ---------
     00001100B
```

〈OR〉

最も代表的な使われ方は、「OR合成」です。両方のデータからすべてのビットを拾って合成します。もじの圧縮表示等に使えますが、精度は極端に落ちます。

```
用例：	LD	A,01010101B
	OR	10001000B
```

計算は次のようになります。

```
    01010101B
OR) 10001000B
    ---------
    11011101B
```

〈XOR〉

Aレジスタを0にするとき、XOR　Aは常套手段です。ビットチェックにも使えるそうですが・・・わたしはバカなので分かりません。エキスパートの皆さん、ぜひその方法を伝授して下さい。

今回のNLZ80はこれでおしまいです。ものたりない人、投稿してください。私はレベルが低いので、あちらこちらでぼろを出しまくっています。

[NL_Z80 Vol.6 by ALEPH]

第7回 ✡ Z80割り込み法講座 #2

B e l t a n i a

技術局

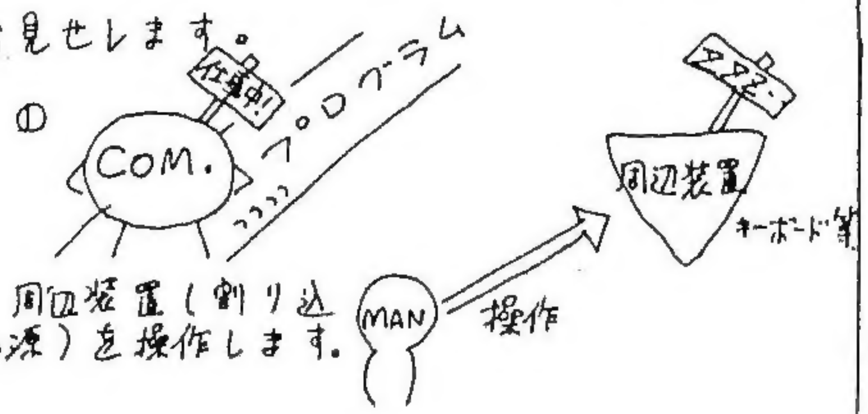
◎割り込み講座・初心者編

皆さんこんにちは、今回も前回に引き続き、Z80の割り込みでいってみたいと思いますが、より多くの皆さんに割り込みを利用していただくため、今回は初心者編をやってみます。見やすい様に、行間隙も3倍とっています。それでは・・・Let's Go!!

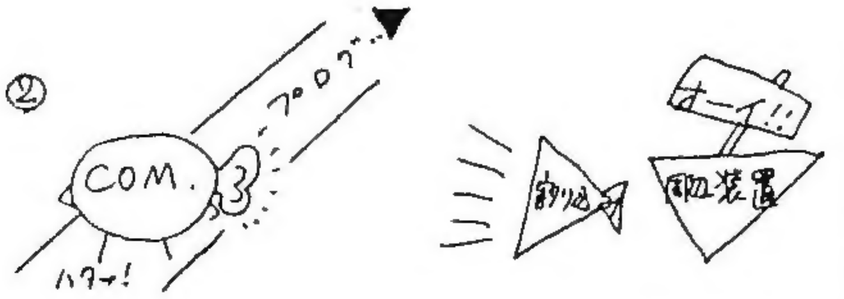
Chapter and verse! MSX編

Chap.1. 割り込みとは何ぞや？

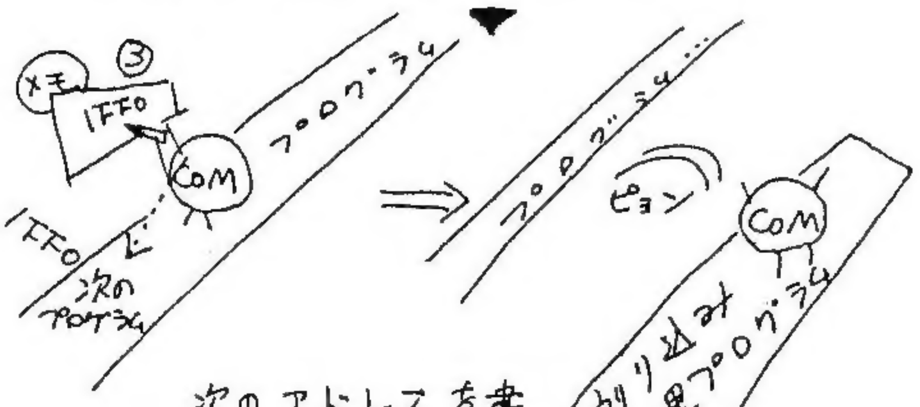
さて、割り込みとは何でしょう？簡単な図でお見せします。



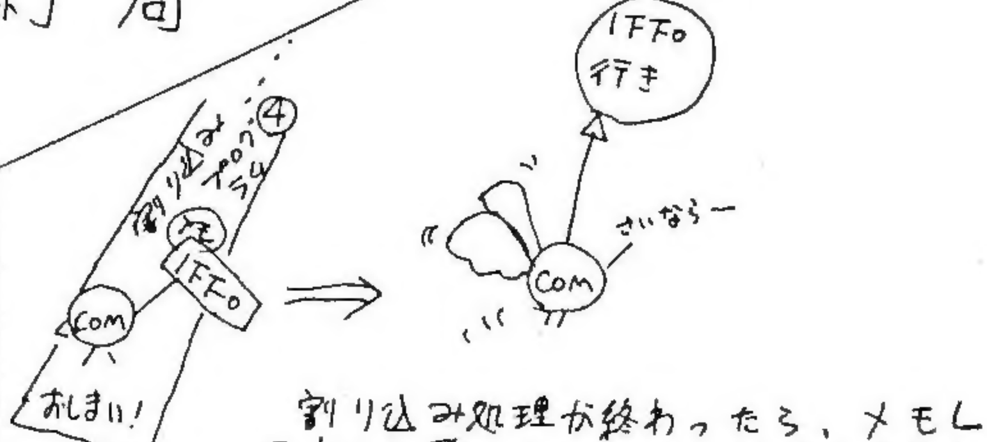
周辺装置(割り込み源)を操作します。



周辺装置はCPUに割り込みを要求します。それを聞いたCPUは・・・・



次のアドレスを書き留めた後、処理ルーチンへジャンプします。

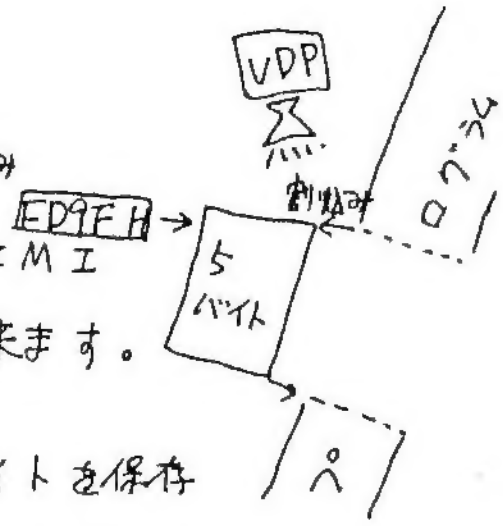


割り込み処理が終わったら、メモしておいた所へもどって、処理を再開します。

この例はPPIを割り込み源としたものですが、VDPなどの場合は走査線の位置でどんどん割り込みがかかります。(ただしMSXのPPIは割り込み源ではない：VDPにおんぶだっこである。)

Chap.2. では、どうやって使う？

こうやって使います。



①
VDPのタイマ割り込みで、1/60秒に1回、H_TIMI(FD9FH)に処理が来ます。

②
そこで、そこから5バイトを保存しておきます。

```
H_TIMB:    DS  5         ; 5バイトのワークを用意。
;
START:     LD  HL,0FD9FH
                         ; HL=FD9FH。
           LD  DE,H_TIMB
                         ; DE=H_TIMBのアド
                         ; レス。
           LD  BC,5      ; BC=5。
           LDIR          ; HLからBCバイトを
                         ; DEから送る命令。
```

③
次に、VDPの割り込みを禁止します。

```
           DI            ; 割り込み禁止
```

④
H_TIMIから、自分の割り込み処理プログラムへジャンプする様に、H_TIMIを書き換えます。ジャンプ先をC000とすると、

```
TIMWRT:   LD   IX,0FD9FH
                    ; IX=H_TIMI
          LD   (IX+0),0C3H
                    ; 1バイト目にC3
                    ; (JP)を。
          LD   (IX+1),0
                    ; ジャンプアドレ
                    ; ス下位。(00)
          LD   (IX+2),0C0H
                    ; ジャンプアドレ
                    ; ス上位。(C0)
```

⑤
割り込みを許可して、リターンします。

```
          EI        ; 割り込み許可。
          RET       ; おしまい。
```

⑥
また、自分の割り込みプログラムの最後では、保存したH_TIMIの元のデータへジャンプします。

```
              :
PEND:     JP   H_TIMB
                    ; H_TIMBにジャンプ。
```

Chap.3. X1で同じ事をするには?

前回掲載のX1版H_TIMIを使います。

①
CTCをタイマモードで1/60秒に1回割り込みがかかって、H_TIMIにジャンプする様にセットする。CTCSTARTは前号P.7参照。

```
START:    CALL  CTCSTART
                    ; サブルーチン「CT
                    ; Cスタート」を呼びます
```

②
H_TIMIを保存します。

```
          DI        ; 割り込み禁止
          LD   HL,H_TIMI
          LD   DE,H_TIMB
          LD   BC,5
          LDIR
```

(解説はC.2の②参照。H_TIMIは前号P.7参照)

③
H_TIMIを書き換えます。C.2の④と同じです。

④
あとはC.2の⑤⑥と同じですが、割り込みプログラムの常駐解除をして、H_TIMIを切り離す時は、次の様にして下さい。

```
INTEND:   LD   HL,H_TIMB
          LD   DE,H_TIMI
          LD   BC,5
          LDIR
          ; 常駐解除。再利用しない時は、
          ; 必要なし。
          CALL  CTCSTOP
          ; CTCを止める・前号P.7参
          ; 照。
          RET       ; おしまい。
```

Chap.4. PC88ではどうなる?

N88BASICの時は、こうします。

①
垂直帰線割り込みがあるので、これを利用する。

```
VRTC    EQU   0F302H
              ; F302から2バイトがVRT
              ; C割り込みの処理ルーチンの先
              ; 頭をさしている。
MASK    EQU   0E6H
              ; I/OポートE6HはRS232
              ; C,VRTC,RTC(リアルタ
              ; イムクロック)のマスクフラグ
              ; になっている。
VRTCB:        DS   6    ; 6バイト確保。
START:        LD   HL,(VRTC)
                   ; VRTC処理ルーチンのア
                   ; ドレスを得る。
              LD   A,1
              OUT  MASK,A
                   ; VRTCを禁止。
              LD   DE,VRTCB
              LD   BC,6
              LDIR
                   ; 処理ルーチン保存。
              LD   IX,(VRTC)
              LD   (IX+0),0C3H
              LD   (IX+1),0
              LD   (IX+2),0C0H
                   ; VRTC書き換え
              LD   A,3
              OUT  MASK,A
                   ; VRTCを許可。
```

```
        EI      ;割り込み許可。
        RET     ;おしまい。
```

③
割り込みルーチンの最後では、VRTCBにジャンプする。

```
              |
              |
              |
PEND:   JP      VRTCB
                ;VRTCBにジャンプ。
```

Chap. 5. タイマ割り込みを何に使う?

さて、これでMSX、X1、PC88の3機種で同等の割り込みが使えるわけですが、タイマ割り込みを使ったプログラム例として、次の様な物を用意しました。

『PSGコントローラ』

これは、かなり前の事ですが、ベーマガでMSX用に投稿され、いろいろな人によって改造されたりして話題になった、BASIC用のソフトウェアエンベロープ&フェードアウトルーチンです。ソースが掲載されたことはないので、逆アセンブルしたソースをコメント付きで示します。X1、88用ソースもつけます。

<共通部>

```
_L00:   LD      HL,WORK
                ;HLにエンベロープデータ。
        XOR     A       ;A=0
        CALL    RDPSG
                ;AにPSGポートAのFT(周
                ;波数のうち下位8ビット)。
        RLC     (HL)
                ;エンベロープデータを左ロ
                ;ーテート。MSBはLSB
                ;とCyに入る。
        JR      C,_L01
                ;Cy=1なら、_L01へ。フェード
                ;アウト中以外は0と1の確率
                ;は同じ。(デフォルトでは。)
        INC     A
                ;周波数を少し上げる。
        JR      NC,_L02
                ;今のINCでAがオーバー
                ;フローしなかったら、次の処理
                ;へ。
        DEC     A
                ;オーバーフローしたので、
                ;周波数をもとにもどす。
        JR      _L02    ;_L02へ。
_L01:   DEC     A
                ;周波数を少し下げる。
        JR      NZ,_L02
                ;今のDECでAがアンダーフロ
                ;ーしなかったら、次の処理へ。
        INC     A
                ;アンダーフローしたので、周波
                ;数をもとにもどす。
_L02:   LD      E,A     ;E=A
        XOR     A       ;A=0
        CALL    WRTPSG
                ;PSGのポートAのFTに加工
                ;したデータをセット。
        LD      A,9     ;A=9
        CALL    RDPSG
                ;AにPSGポートAの音量をセ
                ;ット。
        CP      10H
                ;A=15なら、Z=1
        JR      Z,_L03
                ;A=15だったなら、終了処理へ。
        LD      HL,WORK
                ;HLにフェードアウトカウンタ。
        LD      A,(HL)
                ;Aにフェードアウトカウンタの内容。
        ADD     A,28H
                ;カウンタ加算。
        LD      (HL),A  ;書き戻し。
        JR      NC,_L03
                ;28Hの加算でAがオーバーフ
                ;ローしなかったら、終了処理へ。
        LD      A,9     ;A=9
        CALL    RDPSG
                ;AにPSGポートAの音量。
        DEC     A
                ;音量を1下げる。
        LD      E,A     ;E=A
        LD      A,9     ;A=9
        CALL    WRTPSG
                ;加工した音量をポートAに。
_L03:   RET     ;おしまい。
WORK:   DB      10010110B;(96H)
```

<MSX用ヘッダ>

```
RDPSG   EQU     0096H
WRTPSG  EQU     0093H
```

<X1用ヘッダ>

```
RDPSG:  LD      BC,1C00H
                ;BC=1C00H.(I/Oアドレス)
        OUT     (C),A
                ;Aをレジスタラッチ。
        LD      BC,1B00H
                ;BC=1B00H(I/Oアドレス)
        IN      A,(C)
                ;Aに指定のPSGレジスタの値。
        RET
                ;メインルーチンへ戻る。
```

```
WRTPSG: LD   BC, 1C00H
          ; BC=1C00H(I/Oアドレス)
        OUT  (C), A
          ; Aをレジスタラッチ。
        LD   BC, 1800H
          ; BC=1800H (I/Oアドレス)
        OUT  (C), E
          ; 指定のPSGレジスタにデー
          ; タを書き出す。
        RET
          ; メインルーチンへ戻る。
```

<88用ヘッダ>

```
RDPSG:  LD   C, 44H
          ; C=44H (I/Oアドレス)
        OUT  (C), A
          ; Aをレジスタラッチ
        INC  C
          ; C=45H (I/Oアドレス)
        IN   A, (C)
          ; Aに指定のPSGレジスタの値。
        RET
          ; メイルルーチンへ戻る。
WRTPSG: LD   C, 44H
          ; C=44H (I/Oアドレス)
        OUT  (C), A
          ; Aをレジスタラッチ
        INC  C
          ; C=45H (I/Oアドレス)
        OUT  (C), E
          ; 指定のPSGレジスタにデ
          ; ータを書き出す。
        RET
          ; メインルーチンへ戻る。
```

あとは、H_TIMIからのJPを_L00に飛ばす様にすればOKです。機能は、PSGのパートAをV15で鳴らすとソフトウェアエンベロープがかかり、V14以下にすると、パートAがフェードアウトするという物です。一度フェードアウトすると、WORKにデータを書きなおさなくてはなりません。

Chap.6. 他の使い道は？

今回せっかくX1&88用PSGIOルーチンを作ったのだから、PSGドライバーを作ってしまいましょう。MMLを周波数+音長というデータに分解し、H_TIMIから飛んで来てすぐには、定数を加算してCy=1なら(オーバーフローしたら)メインに行き、それ以外は何もしないで戻る、という様に作ると、簡単に出来ます。周波数のテーブルを作ればデータは2バイトになるし、そのテーブルに含まれない1つのデータをコントロールワードとして、くり返しや音量コマンド等も作れます。

FM音源等のドライバーも原理は同じです。発音方法等がちがいます。

パレットを切換えて色拡張や光る文字、ページを切り換えてインターレース、さらには、#3の保田さんの記事の様にワークエリア(のポインタ)を取り換えて対戦型ゲーム(保田さんの場合コラムス)等々、奥は深いです。皆さんも何か奇抜な、新しいタイマ割り込みの使い方を見つけてみませんか？

Final Chapter 戦終わって日が暮れて…

ここまで読み通せましたか？今回のB.e.は出来る限り分かりやすくしたつもりです。ご感想等お待ちしています。また、B.e.ではMSXのFM・SCC、X1のMusic Basicの音色データを募集します。掲載100%です。これらすべて、下記の宛名で。

VERNET「B.e」係.

今回の記事作成において、次の方々が大変良く協力して下さいました。おかげで、今回も無事B.e.終了できます。ありがとうございました!!

X1のCTC、I/Oポートに関する情報を提供して下さったのは、

◁009 保田周作▷さんです。

PC88のVRTC、I/Oポートに関する情報を提供して下さったのは、

◁西原 則晶▷さんです。

<B.e. Z80割り込み法講座#2>

VERNET情報局

〈アンケート結果発表〉
今回のアンケート協力者は7名でした.(内、正規会員は6名)6名の方には、10P.ずつ差し上げます。こんかいの交換レートは前号に引き続き、**1cr./1P**です。では、結果発表いってみましょう。

◇人気記事投票
第1位:帝風龍の『雛?でも蟻!』
　執筆者·◁高取　暢論　氏▷
　3票　100.0P.獲得
第2位:NL_Z80　#5
　執筆者·◁Aleph▷
　1票　33.4P.獲得
第2位:VERNET情報局
　執筆者·◁Aleph▷
　1票　33.4P.獲得
無効票1票

◇VERNETの形態
なんでもありの形態は歓迎する傾向が強いようですが・・・やはり、コンピューター系の記事を充実させた上で、という感じの意見が目立ちました、ほとんど私1人が技術系記事を書き続けているのですが、ほぼ今の状態が私の能力の限界です。技術系の投稿をお待ちしています。

◇NLZ80とB.e.のレベル
前回は、サークル内にいる約5名のエキスパートの皆さんでもなんとか読んでいただける様な記事を書こうとして、実力以上の事をしてしまいました。分かる人はきっと、あちらこちらに見え隠れするボロをせせら笑っていらっしゃったことでしょう(涙)。順番に見ていきましょう。適当、適当・・・???・・・、ああ、これは超エキスパートのらんM.Rさんのアンケート用紙ではあーりませんか。(笑)らんさん、VERN.はLv低くて申し訳ないです。やや高、やや高、高すぎ・・・(以下同文。)と言う訳で、今回は、私の分相応な記事を書きました。かなり楽になりましたが、レベルが・・・・・(苦笑)。

◇月刊化について・・・
これは、きれいに半分に別れました.「賛成」と答えた方は、情報の「スピード」を求めるという意見が大半で、「反対」と答えた方は、40pの形態の崩壊で情報量が低下したことが引っ掛かっていたり、ほかには、私の編集作業が大変だろうから、という物もありました。
そうなんです!もう物凄く大変で、〆切り前などは目が回ります。東海3県にお住まいの方、ぜひ手伝って下さい!!

◇その他の欄より・・・
ーたまにはテレビからの取り込みの女の子ばかりじゃなくても・・・・1回、幽白の飛影は・・・だめでしょうか?/◁006まみむめもさん
(Alephより:男性キャラのデジタイズデータを使わないのには、理由があります、いちど適当なアニメで試してみると分かると思いますが、男性キャラに限って、静止画像のデッサンが極端に、素人の私にも気になって仕方がないほど、狂っているのです。幽々白書やドラゴンボールZはその傾向が見られないので、今度取り込んで試してみます。)
ー隣の物理部(私は生物部)でOh!MZとOh!Xを発見(かなり古い)、S-OSのことが書かれてあるので家に持って帰った。/◁024NV組HIRO.N▷さん
(Alephより:うらやましいっ!85年以降のOh!MZは同じ重さの純金に匹敵するよ!?)
→#0から始まって#4.5とはまるでCARROT PARTYのようですね。脳味噌、くちゅくちゅ!/◁021らんM.R▷さん
(Alephより:CARROT PARTYさんのDMはまだ見たことがありません。X68kとほとんど縁が無い私。脳味噌真っ白VERNET!!)

◇漢字ドライバー開発状況
えっと、全然進んでいません(笑)。#5の編集で毎日あいた時間はほとんど全てディスプレイの前です。このまえもあわてて、筑紫さんに大ボケのデータを送ってしまったし、(ごめんなさいね。)やっと構想がまとまったと思ったら、今度はCALL文でつまってしまうし。結局、M.Kさんの御協力のおかげでわたしのL80の使い方が間違っていた、と分かったのですが。#6は12/25(X'mas!!)発行ですが、果たして間に合うのでしょうか!?

◇ポイントリスト(#5現在:1cr./1P.)

008京都所司代	:	160.0	Point
サー3高取暢論	:	100.0	Point
001Aleph	:	66.8	Point
010山口仁志mkⅡ	:	40.0	Point
023BUN	:	20.0	Point
025石川KNJ	:	20.0	Point
006まみむめも	:	10.0	Point
019DISK	:	10.0	Point
021らんM.R	:	10.0	Point
024NV組HIRO.N	:	10.0	Point
028アッキー	:	10.0	Point

交換したいときはいつでも言ってください。即時、会費に振り込みます。

カット提供 ▷
006 まみむめもさん。

■サークル紹介■

ここでは、VERNETと懇意におつきあい頂いているサークルさんをご紹介します。サークルさんはVERNET上で自由に会員募集、通信販売などの宣伝をすることが出来ます。ただし、X1系の会員はまだ5人しかいないので、募集にならないかも知れません。

◆交流・友好サークル

会間の通信から本格的な交流まで様々ですが、とてもお世話になっています。各サークルの皆さん、いつもありがとうございます。

◁EXTRA▷
現在活動休止中のようです。新サークルがいつからスタートするのか、まだ知らせてもらっていません。新サークルの対応機種はX68K、X1、MSX、PC98、MZシリーズなどのようです。お問い合わせ先は、
〒811－42
福岡県遠賀郡岡垣町戸切794－3　筑紫高宏　様方

◁LOVERS▷
X1のDISKマガジンを発行しているサークルさんです。このたび、VRCのふわふわパレット等採用にあたり、膨大な資料を提供してくださるなど、大変お世話になりました。本当に、ありがとうございました。お問い合わせ先は、
〒646
和歌山県田辺市駅前新通り959　中川学　様方

◁M.K Soft▷
MSXの会報&DMを発行する、VERNETとよく似た形態のサークルさんです。M.KDISK#7はシステムのレベルがあがって、とてもよいです。なんと、マウスフル対応のようです。MSX系の人はかけもちしましょう。お問い合わせ先は、
〒350－11
埼玉県川越市砂新田3－5　真壁浩　様方

◁GAMECIRCLE MAGNETIC▷
TRPGのサークルさんで、大坂で活動中のようです。RPGマガジンにも載ったことのある、けっこう有名なサークルさんです。お問い合わせ先は、
〒545
大阪市阿倍野区播磨町3－7－3－71高取暢諭様方

◁KEN KEN SOFT▷
2～3ヶ月に1回、MSXのディスクマガジンを発行しているサークルさんです。KENマガ#2はM.K SoftさんのDMMTを使用しているようで、かなりいい出来です。各コーナーもとても楽しくて、まさに「エンターティナー」という感じです。お問い合わせ先は、
〒501－02
岐阜県本巣郡穂積町十九条377－8　三輪健一様方

◁NARCH SOFTWAREHOUSE▷
MSXで月刊のディスクマガジンを発行しているサークルさんです。NASH通信#4はシステムが改善されて、汎用性を持たせてありました。お問い合わせ先は、
〒730
広島市中区光南1－5－507　小西直人　様方

■ARCADIA 情報■

S-OS"SWORD"MSX版で、どうやらSmall-Cコンパイラが異常動作をするようです。症状はコンパイル後の出力ファイルが正常に書き出されないというものです。だれか分かる人、なんとかしてください～！

[詳細]
まず、Oh!Xの説明では実行可能なBinファイルであるはずのファイル'CC'がAscファイルになっているうえ、バッチファイルとしても作動しない。(各行のはじめにスペースを挿入するとバッチ変数つきのバッチファイルとして動作しそうですが、SWORDはバッチ変数をサポートしていないようです。(@0とか。)そこで、Bin型式のファイル'SC'を
SC: TEST.C -M-A-P-O-I
として実行すると、TEST.ASMの出力に失敗するのです。

■次号掲載分予告■

(015相田剛志さんの投稿です。)
こんにちは。ちと幽霊してましたが、今回はプログラムを送ります。

プログラムその1.「へろへろ1号」
拡張BASICから簡単に"3375色中16色"パレットを使える、ってやつです。そう、以前EXTRAに原理が載ってましたね。(私信：筑紫さんへ．TVほんとにすみませんでした。私信終)実はこれ半年前に出来てたんですが。
やはり多少のフリッカがでるけど、色によってはかなりイケるって感じです。付録ディスクに使ってくださると嬉しいです。ちなみに豪華激乱雑ソース付。
これがネットとかにフリーウェアとして出て、んでもし描かれたCGとかも出たら、そんなんが沢山見れればいいなあ、とか思ったんですが。僕にはモデムがない。てなわけで、ガスガス配布していいです。
(Alephより：M-FANに載ったP.N.はいったい・・・./笑)

プログラムその2.「へろへろ6号原初版」
turboRで、ディスクを読みながらPCM音声を再生します。
CPUパワーもあり、FDCとそのI/Oアドレスも統一されたも同じなので、思わず．やっちまった。
実は、まだ録音ソフト(「へろへろ6号R」)が出来てないので、セクタライトのBDOSコールで普通に、PCMデータを、論理セクタ18～125に書き出しておいてから使うことになります。
とりあえず約3.94kHzで再生してます。まあなんとか、聞けるでしょう。そうそう、このソフトはR800モードで動かしてください。ディスクも、A1ST/GTでフォーマットしないと動かないかも知れません。
というのも、MSXでは、FDCやそのポートアドレスはおろか、GAP3の長さに至るまで機種によって違っているからです。ちなみに、調べたところ、IBMやISOで定義された長さは84バイト、タケルのディスクも84バイト、んでF1XVが110バイト、そして我らがA1STが80バイトとなっています。

ではまた。
(Aleph注：この後、さらにH6Rなどが送られてきました。次号のDiskで掲載します。)

ＶＥＲＮＥＴテーマパーク

という新コーナーを開設します。まあ、フリートークのネタにして頂ければいいですね。このコーナーに載せるのは「テーマ」だけで、皆さんは、フリートークを投稿するときに、そのテーマをおりこんで頂けたら良いのです。（別に、入れなくてもいいです。特に、技術系フリートークは・・・）一号あたり「フリートーク系２つ」「技術系１つ」のテーマを募集します。何かのついでにでも、書いて送って下さい。次回のテーマは私が決めます。＃６の投稿のときに参考にして下さい。次回のテーマは・・・・・

「MSX、PC98、X68k、ゲーム機度が一番高いのは？」
「対戦ゲームに勝った（負けた）ときのかけ声！！」
「3D！（決して3DOではない。）」

といったところです。私ももちろん投稿しますので、皆さんもふるって投稿して下さい。

投稿一般部門

<ムーミンっていったい！？名作劇場のお話（おたくだなあ・・・）>
ｂｙ　ＡＬＥＰＨ

目指せ！名作劇場フリークのＡＬＥＰＨです。が、何しろ、資料が少ないので、昔のものの資料がありません。分かっているかぎりの題名を書きますと、次のようになります。

１９７０年	１：ムーミン（信じられる！？）
１９７１年	２：アンデルセン物語
１９７２年	３：
１９７３年	４：やまねずみロッキーチャック
１９７４年	５：アルプスの少女ハイジ
１９７５年	６：フランダースの犬
１９７６年	７：母をたずねて三千里
１９７７年	８：あらいぐまラスカル
１９７８年	９：ペリーヌ物語
１９７９年	１０：赤毛のアン
１９８０年	１１：トム・ソーヤーの冒険
１９８１年	１２：不思議な島のフローネ
１９８２年	１３：南の虹のルーシー
１９８３年	１４：アルプス物語わたしのアンネット
１９８４年	１５：牧場の少女カトリ
１９８５年	１６：小公女セーラ
１９８６年	１７：愛少女ポリアンナ物語
１９８７年	１８：愛の若草物語
１９８８年	１９：小公子セディ
１９８９年	２０：ピーターパンの冒険
１９９０年	２１：私のあしながおじさん
１９９１年	２２：トラップ一家物語
１９９２年	２３：大草原の小さな天使・ブッシュベイビー
１９９３年	２４：若草物語・ナンとジョー先生

人魚姫マリーナの冒険とか、秘密の花園とか、ジャングルブックとかが名作系だと思っていた人いませんか？何だかんだといってほとんど全部書いてしまいましたが、もしかしたら間違っているかもしれません。（特に、ハイジのあたりが怪しい。）空欄の中身や間違いが分かった人はぜひ、知らせてくださいっ！私は、７１年のアンデルセン物語から９０年のあしながおじさんまでは一応少なくとも、（空欄になっているところ以外は、）オープニングかエンディングの曲を持っています。旧ムーミンの曲とか、トラップ一家以降の曲を持っている人、プレゼントして！（笑）私が今のところ一番気にいっているのは、南の虹のルーシーの「虹になりたい」です。もんのすごくいいです。ＭＭＬしたいです。カトリの「Ｌｏｖｅ　ｗｉｔｈ　ｙｏｕ」もいいですね。この間「本物（笑）」のフルサイズのものを０１９ＤＩＳＫさんにもらって、ウキウキです。復刻版とはやっぱり違います。ありがとうございました。頑張ってＭＭＬして、目指せＦ．Ｍ．Ｃ．！です。ＰＣＭの分はカバーできないけど・・・やっぱり、Ｐ．Ｍ．Ｄ．はすごいドライバーだ・・・。ちなみに、＃１の表紙は２３：のブッシュベイビーのジャッキーのデジタイズでした。

おっ、スペースがあるぞ（笑）。X1系の人、記事少なくてすみません。MSXをあわせると40%ほどがSWORDを持っていますので、SWORD系の投稿ならみなさん分かると思います。（Aleph）

＜ＮＡＳＨ通信通販のおしらせ＞
＃０１１；ＮＡＲＣＨ氏

ＶＥＲＮＥＴの会員の皆さん、こんにちは。サークル（もどき）ＮＡＳＨ（ＮＡｒｃｈ　Ｓｏｆｔｗａｒｅ　Ｈｏｕｓｅ）の代表ＮＡＲＣＨです

現在ＮＡＳＨでは、月刊のミ＿ミニディスクマガジン（ＮＶマガジンを読んでいる方ならわかるはず）「月刊ＮＡＳＨ通信」を発行中です。内容はテキストばっかりで、つまらないと思うかもしれませんが、まあ、一度申し込んで下さい

このＮＡＳＨ通信は、毎月８日頃発行で、発行後２０日経過して申し込まれた場合、来月分の申し込みとします。

申し込み方法ですが・・・
（１）１００円分以上の切手（７２円切手がらみだとありがたい。７２＋４１、７２＋６２、７２×２ｅｔｃ・・・）
（２）返信用封筒ｏｒあて名シール
（３）フォーマット済ディスク１枚　　　　の３つを

〒７３０　広島市中区光南６丁目１－５－５０７
小西　直人
まで送ってきて下さい

そのうちＶＥＲＮＥＴさんが、いろいろ技術提供して下さるそうなので、少しずつゴージャスになっていくでしょう．
「発展途上ディスクマガジン」ＮＡＳＨ通信をよろしくね
（Ａｌｅｐｈより：ＶＥＲＮＥＴもよろしくね。）

＜１周年！創立メンバー達の声＞

喜んでというか無理やりにというか、ともかく入会して早一年。最初の会報が来たときには、「ゲッ！道を誤ったか」と思いましたが、（Ａｌｅｐｈ注：＃０です。みけち（ブチッ）／爆笑）回を重ねるごとに目まぐるしい勢いで進化し、はっきりいって今ではまあ御立派になられて・・・ウウッ！この先、ＰＣ－９８他へと触手をのばし、自然消滅しないことを期待して、終わらせていただきます。（＃００４ローゼン氏さん）

最近、（夏休みから）マシン語をやり始めた。遅い。もう、ＢＡＳＩＣは触れない体になってしまった。ＶＥＲＮＥＴに入らなければ、マシン語なんかに手は出さなかったろうに　（＃００３ニャリー氏さん）

あらえっさっさ～と．
え、何？違うって？
いや、良い秋晴れじゃ
一周年おめでとさん
ああ、渋茶がおいしい．（＃０１２ＮＹＡＮ氏さん）

一周年おめでとうございます．
中国の故事に「生ける孔明、死せる仲達を走らす」というのがあります。あれ？違う、これでは孔明がネクロマンサーになってしまう、正しくは「死せる孔明、生ける仲達を走らす」
この言葉を励みにしてこれからも頑張ってください。
え？どのように励みにするか？それは各自お考え下さい。（＃００８京都所司代氏さん）

皆さんありがとう～！ＶＥＲＮＥＴはこれからももっと頑張りますっ！！！

★ああっ！ワープロを使ってしまった！

何故か今回から、ワープロを使うことにしました。手書きでは、どうもスペースをうまく使えなくて、ページ数を増やさざるをえなかったのですが、ワープロを使用することで、何とか１～２枚に納まりそうです。

★今回は・・・

次回からは『Ｄｉｃｔｉｏｎａｒｙ』ではなく、『？？？？？』になるかもしれませんが・・・

とりあえず今回はＭＳＸのメモリースイッチ機能について（皆さん御存じでしょうが念の為）説明しましょう。

○┬◆ＳＥＴ　ＴＩＴＬＥ
├◆ＳＥＴ　ＰＲＯＭＰＴ
├◆ＳＥＴ　ＰＡＳＳＷＡＲＤ
├◆ＳＥＴ　ＡＤＪＵＳＴ
├◆ＳＥＴ　ＢＥＥＰ
└◆ＳＥＴ　ＳＣＲＥＥＮ

№1◆ＳＥＴ　ＴＩＴＬＥ

ＢＡＳＩＣをスタートさせた時、ＭＳＸマークの下、『ＶＲＡＭ〇〇〇Ｋｂｙｔｅｓ』のさらに下に６文字までのタイトルを表示させます。

```
ＳＥＴ　ＴＩＴＬＥ　"タイトル文"，カラー
```

たとえば、タイトルに"ＮＹＡＮ"という文字を設定したいとします。直接モードで次のように打ち込んでください。

ＳＥＴ　ＴＩＴＬＥ　"ＮＹＡＮ"

この文を実行したら、ＲＥＳＥＴボタンを押して下さい。

こんなふうに表示されるはずです。

またこのタイトルの文字を、"ＶＥＲＮＥＴ"などの６文字にするとタイトルが出たところで画面がいったん停止し、キーボード上のキーを何かひとつ押すと、先へ進みます。

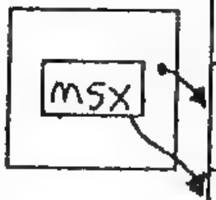
タイトルをなくすには、

ＳＥＴ　ＴＩＴＬＥ　""

として実行します。

SET TITLE文でカラーを指定すると、ＭＳＸマークが現れる時の画面の色を４通りに変えることができます。

カラーの数値と画面の色は次のように対応します。



カラー			
1	2	3	4
濃い青	濃い緑	赤	濃い黄
黒	濃い青	ﾏｾﾞﾝﾀ	赤

№2◆ＳＥＴ　ＰＲＯＭＰＴ

ＢＡＳＩＣは、命令を受けつける状態の時にＯｋというメッセージを出します。このＯｋのことをプロンプト文と呼びます。

```
ＳＥＴ　ＰＲＯＭＰＴ　"プロンプト文"
```

SET PROMPT文は、６文字以内のプロンプト文を設定します。たとえば、ＯｋではなくＲｅａｄｙというプロンプト文にしたい場合、

ＳＥＴ　ＰＲＯＭＰＴ　"Ｒｅａｄｙ"

と打ち込みます。

一度設定されたプロンプト文は、SET PROMPT文で別のプロンプトに変更するか、 SET TITLE文、あるいはSET PASSWARD文を実行するまで変わりません。

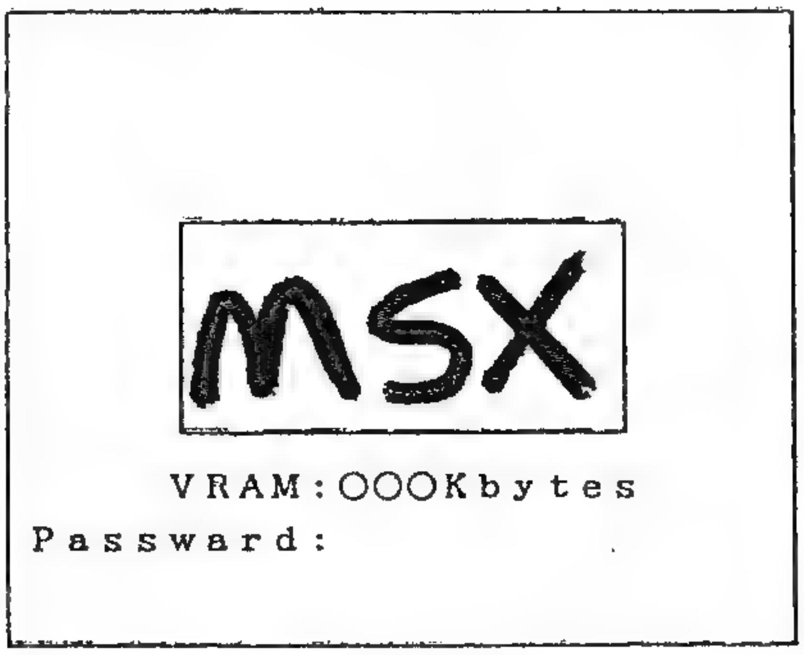
№3◆ＳＥＴ　ＰＡＳＳＷＡＲＤ

パスワードを設定しておくと、このパスワードを最初に入力しない限りＢＡＳＩＣが立ち上がらなくなります。

```
ＳＥＴ　ＰＡＳＳＷＡＲＤ　"パスワード文"
```

SET PASSWARD文により、２５５文字以内のパスワードを設定できます。また、一度この文を実行すると、次にＢＡＳＩＣをスタートさせる時、画面は次の状態

で停止します。



ここで設定しておいたパスワードを打ち込み、RETURNキーを押すと、初めてBASICが立ち上がります。

SET TITLE文か、SET PROMPT文を実行すれば、パスワードはなくなります。

SET TITLE, SET PROMPT, SET PASSWARDの３つの文は、どれかひとつ最後に実行したものだけが有効になります。

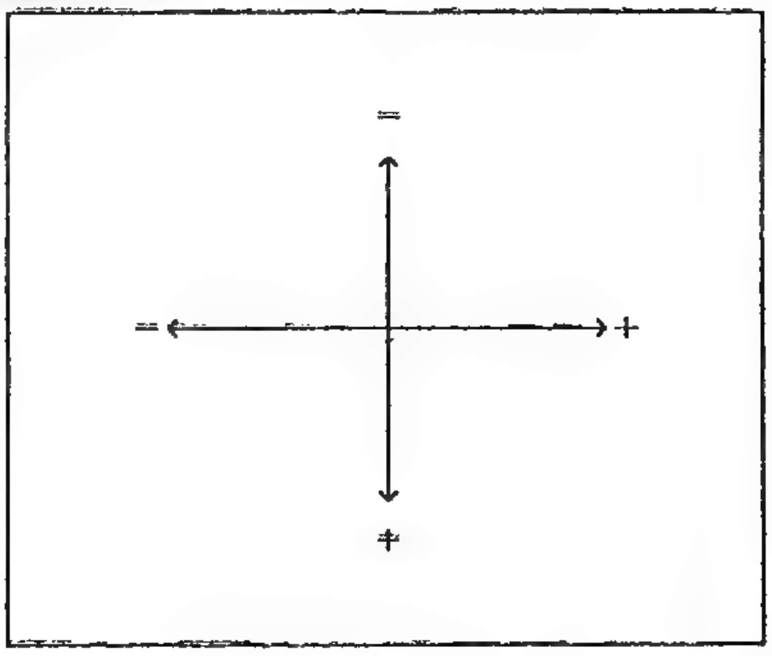
・・・パスワードを忘れてしまったときは、GRAPHキーとSTOPキーを押しながらRESETして下さい。・・・

No.4◆SET ADJUST

SET ADJUST文は、画面の表示位置を調整することができます。

```
SET ADJUST (X, Y)
```

X，Yとも、＋８から－７の範囲で指定することができます。そして、指定した値だけ、１座標ずつ表示位置がずれます。



No.5◆SET BEEP

SET BEEP文により、エラーが起こったときなどのBEEP音の音色と音量を変えることができます。

```
SET BEEP 音色, 音量
```

指定値	1	2	3	4
音 色	ﾋﾟｯ	ﾎﾟｰﾝ	ﾋﾟﾝﾎﾟｰﾝ	ﾊﾟﾋﾟﾎﾟ
音 量	最 小	←―	―→	最 大

No.6◆SET SCREEN

SET SCREEN文を、直接モードで実行すると、SCREEN文、WIDTH文、COLOR文およびKEY ON/OFF文によって現在決められている状態がそのままBASICを立ち上げたときの初期状態となります。

```
SET SCREEN
```

★いや～こりゃ一本とられたね。

ど～も、毎回毎回つまんないのですいません。

一応次回から内容を変えるつもりなので、今頭をひねってひねってぶっちぎっております。とりあえず今回はこれでご勘弁を・・・

★００５の平岡慎介様へ
　いかがでしょうか？
いくら平岡様でもこれならば理解できます・・よね？
　（すこしくるしい）
だっては無敵の●◆■▲▼☎なんですから？！
　（意味不明）

ああ、渋茶がおいしい。

■ALEPH氏へのスペース■

これは何ですか，まるでマニュアルを写した様な‥（笑）
無理してMSXの記事にする必要はないんですよ。N88（86）もOKです。（あ、カトさん/笑）
さて、●◆■▲▼☎に何が入るか分かった人は粗品進呈!?

つれづれなるままに

私的通信

Alephより

ほおへ。限定解除取って来たら相手にしてやろう。(ウソだよん。)

010：山口仁志MkII

先づは、坂田様に謝罪 +皆様方に
「どうも すみませんでした。」
バイトを始めました。
「ドトールコーヒー」という
セルフサービスの喫茶店
です。
時給800円です。清潔
です。みんないいやつです。
そして、女の子が可愛いです。おい!

なぜバイトを始めたかと言いますと、クラブの先パイのバイクに乗せてもらって、一発でコロんでしまったからです。中免を取ったら、ZZRに乗って名古屋へ遊びに行くよ!

首を洗って待ってなさい
↑
?

すいません。今回は学祭前で、とてもいつものやつをやる時間がありませんでした。と、言うわけで、投こーハガキみたくなりましたが、扱いは、投こーハガキぐらいでいいです。(意味不明) ただ一つ言えることは、女の子の足が失敗だと言うこと…。

どうも失礼しました…

たたかうおにいさん!

Battle.2 ハンゾウ

@光輪花斬だっけ?! あれ、どういう理論でまわってるのかな?

@闇に生きる忍者がなぜ表の世界で活躍しているのだ?

@挑発は、どうみても気合を入れているようにしかみえないのは俺だけか?

@彼がW.Hに参加している間は、伊賀忍者には頭領がいないわけですよね。やっぱり影武者がいるのかな?

@ども、STRIKER日野光春です。何と連載になってしまいました。本当にいいんでしょうか? ま、それはおいといて、今回は「ワールドヒーローズ2」のハンゾウです。このゲームでもやっぱり女性が強いんですね。主人公の立場がないです。新しく追加された(のかな?)"ニンジャレッグラリアート"はあんまり使えないし…ライバルのフウマの方がよっぽど強いです。でも選んじゃうんだよなぁ…ハンゾウを。……そういえば彼もそろそろいいお兄さんです。早くかわいいお嫁さんが見つかればいいですね。(ベシッ?!)何い! オーラバードかぁ! げぇ、こっちからは菩薩しょ(バシッ!!)…

自己紹介 FREE TALK

◀006 まみむめも▶

やあおめでたいっ祝1周年！ 今回は#4.5P.9に応じまして、私まみむめもの自己紹介をさせていただきます♡

● まみむめもの全てっっ●

○某大阪府立T高校の高3（ああっあと少しで女子高生が終わる（笑））

数研に入ってましたが、ほとんど出なかったなぁ…です。（ごめんね 皆様）
Englishが大の苦手で歴史が大好き♥
最近ある三國志オタクに影響されてしまい『ソーソリアン（いわずと知れた曹操のことで、彼が好きだ）』と呼ばれている。

（漫画60巻をかりてセコセコよみましたっ 高3なのに…）

○ドラクエ大好き！

しかしMSX2版ドラクエⅠ.Ⅱしかもっていないというのは有名な事実。
ところかまわずスライムを描きつづける ex.）世界史のノートに何匹いることやら…
ドラクエの4コマ漫画（エニックス出版）は全て持っているという徹底ぶり。
1度Ⅲでいいからやってみたいものである。ところでⅢといえば「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」がⅢでるという話ですね。まだMSXではⅡもでていないのに（そうですよね？）イースⅣもMSX版どうなっているのでしょう。さみしいものである。

……あっ、全てを言うのに2項目で終わってしまった……
あと「まみむめも」のP.N.は普段「まっちゃん」と呼ばれているからで深い意味はありません。間抜けなP.N.ですね…でも他のが思いつかないんで…すいません。

▶突然お手紙…高取 暢論様へ

土曜日（正確には日曜日）のA.M.0〜2の（hourのコトです）関西ラジオ『青春！ラジメニア』知っていらっしゃいますか？アニソン中心の番組です。
私は宮崎アニメ系なら大抵もっています。
あと単発に「ドラゴンボール」とか「ドラクエ（いま再放送している方）」とか。そういえば「ナディア」もダビングしてもらいました。ほとんどダビング…
1番好きな歌は「ドラゴンボール」の『光の旅』悟空の父さんバーダックの話の特集の時のE.D.でした。

平成徒然草

◆０１８　加ト◆

○月×日

　帰宅してみるとこたつの上に分厚い封筒。「ま、まさか」と思いつつ開いてみればやはり「VERNET　Vol.4.5」。
「なんてこった…まさか発行されるとはな。」
　彼は舌打ちした。某氏からの原稿の催促は来ていたが、「ふっ、どうせ原稿が集まるまい。」という甘い観測があった。わずかながら某氏に借金を作っていたが（彼は会費を初めっから払っていないのである）、投稿によって何とかしようと考えていた矢先の惨事（？）である。
「また、借金が増える。」
　会誌の裏表紙を見ればー４８ｃｒ．。額は大したことはない。しかしそのささいなことが彼をさらに苦しめた。こんなちゃちい借金をずるずると引きずる自分がもどかしかった。
「いかん、そろそろ奮起せにゃあ。」
　名古屋で編集に苦しむ某氏の姿を彼は思いだし、いっそうプレッシャーを感じた。しかもご丁寧に封筒の裏には「Ｐ．Ｓ．　一周年号にはぜひイラストして下さい。」とあった。
　とはいえ、彼は投稿用にイラストを描いている暇がなかった。大学の学祭が待ち受けているのである。去年は某サークルにほんの少し顔を出しただけで逃げ出した彼は、気が付けばそのサークル部屋にどっぷりはまりこんでいた。今年は去年のように無気力ではいけない。その決意の結果とはいえ人に誤解を与えかねないのは悲しいことだ。
　ともあれ、彼は室内展示用に計４枚の「地水火風」、一般展示用にＢ３サイズのディードを描いていた。さらには個人的な趣味の原稿を山とかかえている。どうにも暇がない。そのうえ学業上、レポートと語学の予習に追われる日々である。これで投稿しているようなら彼は既に人間ではなかった。
「すまんな、Ａｌｅｐｈよ。これでは身動きがとれん。」
　反省の色も薄く、彼は何気なくVERNETを開く。うぐぅ、ワープロでやれよなぁ全部ぅーほんまにもぅーといつもの不満を感じつつ。…
　なぜか「ご意見」欄に目が止まった。

＞Ｐ．９のイラストについて。「加トーさんＨっ！！」

「……」
「…Ｈ、だと？」
　一瞬、どう反論してやろうかと考え始めたものの、彼はあきらめた。これについては所信を述べるべきだろうが、反論することもないと考え直したのだ。
　つまりだ。「彼がＨだ。」というのは、そのイラストを見た人間が「これはＨだ。」と感じたからであろう。そして描いた側としては、そういう印象を与えることも考えの内であった。　これで「少しもＨじゃない。」などと言われるようならば、その方が当人としてはよほど不名誉であり恥ずべき事態である。「Ｈっ！！」と言われるのはむしろ当然のものとして扱うべきであろう。そういう風に彼は信じた。
　が、このままではどうにもやるせないものがある。「Ｈ」というのは控えめに見ても大したほめ言葉ではない。どこか自分の聖域を汚された気がした。
　彼が投稿を再開しようと思ったのは、それがきっかけになった。彼は実につまらぬことを結構気にする質であったのだ。

○月×日

　数日後、投稿再開第一号のイラストが上がった。この会誌の掲載率は１００％である。それだけにすこしデッサンをいい加減にしても表紙となってしまったり、冗談で送った穴埋めイラストが本当に穴埋めに使われていたり、とかく油断がならない。描き終わってから、今回は表紙となることをかなり意識して描いてしまったことに気づいたが、あとは野となれＡｌｅｐｈなれ、である。（意味：つまりはすべてＡｌｅｐｈ次第だということ）

デッサンの狂いもさほどないし、まずもってこんなものだろう。まだ他にも描くつもりはあるが次のレポートにも手をつけなければならず、また先週のドイツ語での屈辱的な惨敗を晴らすべく予習も完璧にしなければならない。二十歳を越えて大脳の衰えを幾分感じてはいるものの、彼の本分はあくまでも学生なのだ。

息抜きに「大航海時代Ⅱ」をやり始める。（学生の本分はどうなったのだ？）ＭＳＸユーザーにこの話が分かるかどうかは疑問だが、最近の彼のお気に入りのゲームはこれしかなかった。

リコエイションゲームの中では一番出来がいいのではないかと思われる。性質は極めてＲＰＧに似ている。いわば彼——彼はＲＰＧの製作途中で挫折しているのだが——がめざすひとつの理想的なシステムだったのだ。自由度の極めて高い反面、途中で「何をしたらよいのかさっぱり分からなくなる」という欠点はある。しかし、それさえ克服できればこのシステムは充分コンピュータＲＰＧに応用できる。そんな、身の震えるような感動を覚えたのは彼だけかもしれないが…

彼はオスマン帝国の商人となって世界中をめぐった。あちらこちらに「オスマン資本爆弾」と称する大量な金をばらまきながら…

「世界をイスラムに！」

彼の目標であり、危険な合い言葉だった。

それはほとんどの大国から恨まれる結果となったが、敵対したのをよいことに彼はシップ級の旗艦「ブリュン○ルト」及び「純白の艦隊」と称するフリゲート級の戦艦隊で私略行為にまで走った。商人だろうと最強の武装をすれば数十レベルも上の相手ですら撃破できる理不尽さもこのゲームの醍醐味だろう。（ただ、もう少し艦隊戦はシミュレーションの要素を強くして欲しかったが…これはリコエイションゲーム全般に言えることで、太閤立志伝の時もまるで戦略・戦術性のないシステムであった。）

そうこうしているうちに時間は過ぎてゆくのである。明日からは大学祭の準備に追われることとなるだろう。今日ですら、彼は完徹に入るであろう先輩・後輩から罵倒を受けて家路についたのであった。そのあたり、極めて大学らしい準備の仕方である。

——以下待て次号。（つ、続くのか…）

……

……うむむ、こんなに中途な半分スペースができてしまった。どうもこりゃ利用価値が低い！ここは僕自身が穴埋めしてしまうべきだろう。

本当は技術的な投稿の用意もあったんですよ。「ＢＡＳＩＣで作る疑似３Ｄ迷路」と題したものが。でも、初期設定ぐらいはすらすら説明できるんだけどもそれ以降は自分で作ったプログラムを解析して行かなくちゃならんのでねぇ。しかもだいぶ前に作ったから細かいことはいっさい忘れているし。このあたり、「構造化プログラミングができない」と忌み嫌われるＢＡＳＩＣの悲しさかもしれません。（構造化プログラミング：率直な話、「行番号」を必要としないプログラミングが行えること。行番号間でプログラムの流れが飛び交うことがないのでプログラムが把握しやすい。）

催促にも勝てないので時間のかかる投稿は避けて、気軽にすらすら書けるものでいこう、というコンセプトで生まれたのが「平成徒然草」という訳ですが…ま、退屈な日常でも文章化の方法次第で楽しいものになるのではないか、ということですね。「ページの無駄だ」という意見があればこのネタも考えなおさにゃなりませんが。

それから本文の補足になりますが、「大航海時代Ⅱ」はほんとによくできています。僕は流れの出来上がってるのがみえみえのＲＰＧ、シナリオが紙芝居のように画面を流れてゆくだけのＲＰＧが大嫌いなんです。特に最近の「名作」と賞されるＲＰＧほどその傾向が強く、うんざりしていたのです。

たしかにＲＰＧは「役割を演ずる」ゲームです。しかしその役割がプレイヤーのポリシーにあまりに反する場合には、愛情も思い入れも持てるはずがありません。「あ、そう。」という感じで投げ遣りにメッセージをとばし読みするだけのゲームになってしまう。考えてみればプレイヤーキャラが勝手にしゃべり出し、動くなんてのはプレイヤーに対する詐欺行為です。これではプレイヤーはシナリオライターの操り人形ではないか。厳密な意味で「役割を演ずる」という定義からはみ出してしまっているのです。

ですから最近はシミュレーションゲームこそが「ＲＰＧ」を語るにふさわしいと思っています。あれはいろいろな役割を自分なりに演じてゆくゲームですから。物語はプレイの中から無限に作ら

れてゆくのです。用意されたメッセージだけが物語を作る材料ではありません。どんな人間も心の中にそれぞれの物語を作り出せるのです。

その系列から派生した「リコエイションゲーム（おそらくソフトハウス光栄の造語ではないかと思われますが）」は、初めのうちこそバランスがめちゃくちゃでしたが最近になってようやくノウハウが蓄積されてきたようです。「大航海時代Ⅱ」は６人のキャラクターから主人公を一人選んでゲームを開始します。この中には必ず一人は自分の好みにあったキャラクターがいるものでして、プレイヤーはそのキャラで気ままにゲームを進めていけばいいわけです。

さらによくできていると思ったのは、主人公以外のキャラクター（他の５人）がゲームの途中でいろいろと現れてはプレイヤーにたいして行動を起こしてくるのです。それが突然であったり、必然であったりして話を盛り上げてくれます。

この設定が優れているのは、プレイヤーに対して「それじゃこのキャラでやると今自分がやっているキャラとどういう筋で巡り会えるのだろうか？」という好奇心を引き起こしてくれるところです。これによって、最初はどうもとっつきにくかった他のキャラクター達に対しても親しみがわき、一人のキャラでエンディングを迎えた後もすぐに他のキャラでゲームを続けてみたくなります。

繰り返して、しかも多彩にゲームを演じることができるのがゲームの理想だと考えている僕にとっては、実際にこのゲームをしてみて本当に感動に似たものを覚えました。僕のめざしているものが、不完全ながらも確実な形で目の前に現れた訳ですから。今までは頭の中に思い描きながらもまるで霧のようなものでしたが…

しかし問題もまだまだ大きいものでして、自由度が大きくなるに連れてプレイヤーの「とまどい」も増加してしまいます。これだけ僕が絶賛した「大航海時代Ⅱ」ですが、実は僕は６人中３人でしかエンディングにしかたどりつけていません（笑）。もちろん残りの３人（名前を挙げてみると…カタリーナ、オットー、ロペス）でも十分にプレイしたつもりなのですが、それでも終わらなかった。理由は簡単で、僕は自分が何をしたらいいのか見失ってしまったんです。もちろん各プレイヤーの最終的な目標はマニュアルにも載っていますが、それを達成した後でも（少なくとも僕自身はそう思っている）エンディングが始まらない。そのうちに飽きてしまってプレイを断念した、というのが理由のほとんどでした。

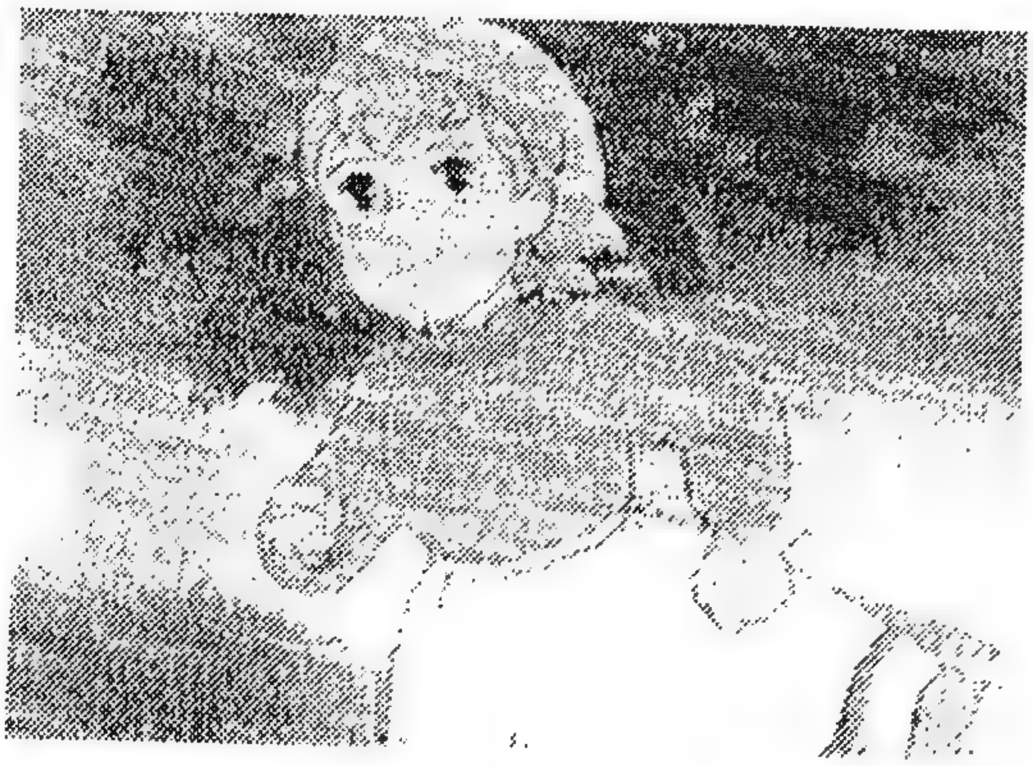
これが僕の言う「とまどい」というやつでして、ゲームはそれをプレイヤーに極力与えてはならないんだ、と新たに実感しました。プレイヤーは常に目先の（当面の）目標がすぐに把握できるようにしなければならない（たとえば、「機能」というコマンドの中に「ミッション」という項目を作り、プレイヤーはいつでもそれを見れるようにする、など。）。そういう親切さはプレイヤーに対する「甘やかし」ではなく、この方向のゲーム性にはどうしても「必要」なのです。

Ｐ．Ｓ

京都所司代君、残り３人のクリヤ法を教えてくれ！！（笑）

Ｐ．ＳⅡ

穴埋めのつもりの文章が本編より長くなったかも…



(Alephより：このページの配置はまるでEXTRAさんみたいだな〜。カトさん、表紙画どうもありがとうございました。配置にかなり苦しみましたが。(笑) #6の表紙もぜひお願いします。ちなみに、上のグラフィックはカトリで、EXTRAさんが送って下さったEXHCOPY打出しのものです。EXHCはデジタルコピーみたいで、とても良いです。)

ソードワールドＲＰＧ・リプレイ
魔術師の王国

◇続・キャラクター紹介

☆ヴァトルダー・・・知力が１２に、セージ技能レベルが１になった。

☆ダッシュ（元Ｊｒ.'）・・・ファイター技能レベルが４に。

☆ローゼン・・・プリースト技能レベルがとうとう５に。

☆フィップ・・・シーフ技能レベルが５に。

☆ダルス・・・前回書き忘れたが、シャーマン技能が１ある。

前回の冒険でヴァトルダーは見事（！）２０万ガメルの借金を抱え込んでしまった。そこで、仕事探しのためにロマール（オランの西方に位置する）へ。そこの魔術師ギルドで２０万ガメル儲けることに成功したが、その代償としてヴァトルダーはお尋ね者になってしまった（人はこの行為を普通「盗む」と言う。勿論、この行為を行ったのはヴァトルダーだけだ。ついでに魔術師ギルドも修復不能な状態に追い込んだ）。と言うわけで、皆の衆はヴァトルダーの逃走に付き合い、ロマールの北のベルダインへと来た。その時から早二ヵ月が過ぎた・・・。

魔術師現れる！

ここはベルダインの某所にあるほったて小屋である。ヴァトルダーはここに隠れ住んでいた。

トントントン。

ヴァトルダー「誰だ！」

ローゼン「俺だ、俺。ちゃんといい子にしてたかな？」

ヴァトルダー「えーい、黙れ！だいたい、何で俺がこんな所で２ヵ月も・・・」

お前が全部悪いんだろうが・・・。

ローゼン「そんなことはどうでもいい。それより、そろそろここから出たらどうだ？」

ヴァトルダー「い、いや、しかしだな・・。それはまずいんじゃないか？」

ローゼン「ここはロマールから離れているし、そろそろいいだろ？だいたい、お前のせいで俺たちまで足止めを食ってるんだぞ、この犯罪人」

ヴァトルダー「それを言うなよ・・・。じゃ、そろそろ出るか・・・。よっと。かぁー、眩しい！２ヵ月ぶりの太陽だ」

ローゼン「さ、こっちへ来い。皆が待っている」

ヴァトルダー「おう！」

歩くこと少々。ヴァトルダーは、ついに仲間との再開を果たした。

ヴァトルダー「うーん、いやぁ懐かしい。さて、じゃあ、まずこの町を案内してもらおうかな。さぞかしいろいろな物があるだろう？」

ちなみに、ここベルダインは芸術の都である。

ゾロゾロゾロ・・・。傍目には普通の冒険者にしか映らない（でもないか）。と、そこで！

ヴァトルダー「ん・・・？お前ら、何か用か？」

突然、見たことのない紋章をつけた、赤、白、緑のローブに身を包んだ魔術師４人（実にカラフルな奴らだ）に囲まれた。その４人は顔を見合せ、頷くと一斉に喋りだした。それも３種類の言葉（下位古代語、精霊語、神聖語）で、である。下位古代語を二人が、精霊語と神聖語を各一人が喋っている。４人の内訳はソーサラー２人、シャーマン１人、プリースト１人といったところであろうか。

魔術師「お前がヴァトルダーか？」

ヴァトルダー「おい。こいつら、なんて言ってるんだ？」

そういえば、情けないことにヴァトルダーはどの言葉も話せなかった。ヴァトルダーが話せるのは、共通語、東方語、西方語の３種だけだ。他の言葉は、全く話せない。仕方がないので、ダルスが訳した。

ダルス「『お前がヴァトルダーか？』だと」

ヴァトルダー「おう、その通りだ！・・・と言ってやってくれ」

つくづく情けない奴だ。

魔術師「そうか、お前が・・・」

そう呟くと、４人の魔術師はひそひそ話しだした。しかも、上位古代語でだ。ちなみに、この言葉はダルスにしか話せない。

ソーサラーＡ「こいつ、あまり頭のほうはよさそうじゃないな。大丈夫か、こんな奴で」

プリースト「なーに、カドカーワも言っていただろう？『リーダーは力馬鹿だが、使える』、てな」

シャーマン「むしろ、仲間の連中の方が腕は立ちそうだな」

ソーサラー「連れていってみれば、わかるだろう」

横でダルスの奴がニタニタと笑っている。口に出して笑わないだけ立派だ。

４人は話し終わるとヴァトルダー達の方に向き直り、また３種の言葉で話しだした。

魔術師「ヴァトルダーとやら、ちょっと付き合ってもらおうか」

さっそくダルスが訳す。

ヴァトルダー「やーなこった」

それをまたダルスが訳す。

ソーサラーＢ「やれやれ・・・。じゃあ、仕方がないな」

そいつはそう言うと、ヴァトルダーの肩に手を置き、魔法を使った。

ソーサラーＢ「『ギアス』」

それを聞いたダルスは、ピキーンと硬直した。そして、恐る恐るヴァトルダーに説明した。

ダルス「ヴァトルダー・・・。お前に、今・・・『ギアス』がかけられた

念のために言っておくが、「ギアス」とは古代語魔法である。効果はの・ろ・い。呪いである。どのような呪いかは、あえて説明するまでもなかろう（要するに、付き合わないとダメよ♡といったところだ）。当然、抵抗には失敗している。

ヴァトルダー「（ヒクッ）マ、マジ？・・・よ、喜んで付いて行かせていただきますぅ！・・・と伝えてくれ」

ダルスがそう伝えると、魔術師の方々は満足げに頷いて笛を吹いた。と！

バッサバッサ・・・バギャーオゥ！

魔術師「こっちだこっちだ」

下りてきたのは・・・ワイバーンだった。しかも、足元には気球様の籠がついている。

ローゼン「あれに・・・乗せられるのか？」

たまったもんではないだろう。

フィップ「僕も行かないとだめー？」

ヴァトルダー「フッ、当然じゃないか。偉ーいリーダー様が行くんだ、お前も来い」

フィップ「えー！？」

ヴァトルダー・・・。本当に偉いリーダーなら、盗人なんぞする

かぁ？
ローゼン「乗りかかった船だ、止むを得んだろう」
魔術師「さあ、あの籠の中に入れ」
　中に入ると、一行は目隠しをされた。あ、そうそう、ちなみに今、ベルダインの町は大混乱に陥っている（ま、当然だわな）。
　そのまま一行は、方向も分からぬまま約３日間空を飛び続けた。

魔術師の王国

　ようやくワイバーンは地上に下り、一行は目隠しを外された。３日ぶりの地上である。
ローゼン「ヴ・・・。気持ち悪い！しかも寒い！まったく、こんなもんに３日も乗せられ続けて平気な奴がいたら、是非一度お目にかかりたいぜ」
　いないいない、そんな奴は。
ヴァトルダー「うーん、気分は最高！寒いのは気に入らんがまぁ、快調快調！」
　お前・・・。馬鹿か・・・？
　それにしてもあのワイバーン、まったくたいしたもんである。普通なら、８人も人間を乗せたら飛べんだろうに。ま、特別なんだろう。
ダルス「あのー、我々はこれからどうなるの・・・かな？」
　恐る恐るダルスが聞く。うーん、彼らの気持ちを一人で代弁してくれている。偉い偉い。
ソーサラーＡ「これからお前達を城に連れていく。それにしても、３日もすまなかったな。場所を知られたくなかったのでな、許せよ」
　・・・とダルスが通訳する。こいつらは、さほど悪い奴らではないようだ。ただちょっとばかり強引ではあるが。
ヴァトルダー「ふっ、飯を出してなかったら、今頃はお前ら全員、首が飛んでたぜ」
ダルス「・・・そう伝えるのか？」
ヴァトルダー「・・・今のは、なかったことにしてくれ」
　なら、最初から言うなよ・・・。
　そうこうして歩くことざっと半日で城に着いた。
ヴァトルダー「ひゅー♡大したもんだ」
ローゼン「ああ、まったくだな」
　実際、この城はでかい。ただただ、でかい。こんなものをつくるのは、かなりの権力者か、またはかなりの馬鹿と相場が決まっている。
魔術師「さあ、入れ。我が王がお待ちだ」
　一行は言われたとおりに入る。長い渡り廊下だ。やがて、扉の前で止まった。
魔術師「国王陛下、連れて参りました」
国王「ご苦労」
　扉が開かれる。そうそう、今二人が交わした言葉は上位古代語だ。
魔術師「さ、跪け（読めない人は、辞書で・・・調べられないか。ヒザマズけ、と読むのだ。勉強になったね）。」
　ローゼンとフィップ、それにダルスは従って跪いた。ただ一人、ヴァトルダーだけが反抗する。ったく、『長い物には巻かれろ』とよく言うのに（よく考えれば、この考えも情けない）。
ヴァトルダー「誰が見ず知らずの奴に頭なんぞ下げるか！」
ダルス「・・・だそうです」
　ダルスは、バッチリ通訳している。今言葉が通じるのはダルスだけだから、一行の意思はこいつが一手に握ることになるわけだ。
　ではここで、国王の顔を見てみよう。年は６、７０といったところか（勿論、国王が人間だとすればの話だが）。傍目には、気の良さそうな爺さんに見える。頭の王冠さえなければ、充分それで通用するだろう。お、よく見ると顔がヒクついている。あんなことを一般庶民に言われたのだから、当然だろう。それでもさすがは国王、怒りを堪えている。
国王「（ヒク）ヴァトルダーとやら、頼みがあるのだが」
ダルス「『おいヴァトルダー、わしの言うことを聞け』」
　こらこらダルス、言葉を勝手に変えるんじゃない。
ヴァトルダー「いやだね」
ダルス「『誰が頼まれてやるか、ボケ』」
国王「（ヒクヒク）そう言うな。南の遺跡を調べるだけでいい」
ダルス「『南の遺跡を調べんかい、アホ』」
ヴァトルダー「誰がやるか」
ダルス「『誰がお前如きの頼みを聞くか』」
国王「（ヒクヒクヒク）はおおお・・・」
　プッツーン。
　あーあ、とうとう切れてしまった。国王は手を首の前に持っていき、親指を横に立ててクイと動かした。
　ゾロゾロ・・・。
　唐突に兵士（と言っても魔術師だが）が入ってきて、ヴァトルダーを連れていった。
ヴァトルダー「うおー、助けてくれー！」
　おそらく、死刑は確実だろう。
　ずーるずる。
　ヴァトルダーはコロシアムへ引きずられていった。ちなみに、コロシアムはこの部屋から窓を隔てて、目と鼻の先にある。
国王「ライトニング（古代語魔法）の刑に処す」
　国王の言葉は、魔術師を通してローゼン達に伝えられた。
ローゼン「おーい、ライトニングの刑だとー」
　ピクッ。
　ヴァトルダーの顔色が変わった。
　シャキーン！
　舞台の回りに、ざっと１００人の兵士が立ち上がった。つまり、単純計算で１００発のライトニングが来ることになる。
ヴァトルダー「ノーッ！み、見逃してくれー！ローゼン、頼む！『あなた方の言うことは何でも聞きます、私はあなたの犬です！』と伝えて、命乞いしてくれー！」
　やはり命は惜しいか、ヴァトルダー。
ローゼン「・・・とお伝えください。あいつも反省してるようですから・・・」
プリースト「そうですか。国王陛下、ヴァトルダーが・・・（中略）・・・と申して、命乞いをしておりますが」
国王「そうか。そこまで言うのなら、まあよかろう」
　ずーるずる。
　引きずられながら、ヴァトルダーが帰ってきた。腰は、完全に抜けている。
国王「では、より詳しい話へと入っていこうかのう。お前たち、通訳の用意を」
　国王の話は、こんなものであった。
国王「・・・その昔、わしらの祖先は大陸から戦火を逃れてここへやって来た。ここは、四方を山と海に囲まれており、他からの干渉はまったくなかった。完全に世の中から隔絶されておったんじゃ。が、そこに問題があった。先祖のうち、生き残ったものがこの国をたてた・・・と言っても、元は小さな村じゃが・・・、その先祖の中に戦士は一人もいなかったんじゃ。そのかわり、魔術師は腐るほどおったが。しかも、情けない話しじゃが揃いも揃って非力ぞろい、と来たもんじゃ。で、直系の子孫たるわしらも、力は皆無なんじゃ。鍛えようにも、手本がいなかったんでな。

では、ようやく本題に入る。実は先頃、南に約４日の所に遺跡が見つかった。祖先の物であることは間違いないのじゃが、皆恐れて探索をしようとしない。そこで、お前さん達の力が借りたい。勇気はないが、好奇心だけは旺盛そうなんでな、頼む。報酬は、中のものを報告さえしてくれれば、何を取って帰ってもよい」

あー、長かった。

ローゼン「魔術師の遺産となれば、それなりに凄いものも期待できるな」

フィップ「ごもっとも」

ローゼン「どうするね、ヴァトルダー・・・？」

ローゼンが、ヴァトルダーの目の前で手をふる。・・・無反応。すでに、目がいっている。

ローゼン「ちっ、しょうがない」

ローゼンは包丁を取り出すと、ヴァトルダーの掌の上に刃を置き、一気に引いた。

ヴァトルダー「・・・んっ？」

ブシュー。

ヴァトルダー「う・・・うぉ・・・うぉーっ！いで、いで、いでぇーっ！」

そこまでやるか、普通。

ローゼン「『キュアー・ウーンズ』」

シュワッ。

あっと言う間に傷は塞がった。

ローゼン「正気に戻ったか。では、コホン・・・な、いいだろ、ヴァトルダー」

ヴァトルダー「・・・？？・・・、ああ、い、いいとも」

何のことかわからないヴァトルダーは思わず承諾してしまった。

ローゼン「国王に、引き受けましたとお伝えください」

魔術師からそう聞いた国王は、満足そうに頷いた。

国王「今日は城に泊まり、明朝出発せよ」

一行は、それに従った。

王家の遺跡

翌朝。・・・とっても寒かった。

ローゼン「なんとかなりませんかねぇ、この寒さ」

震えながらローゼンはプリーストに訴えた。

プリースト「そんなに寒いか？私としては、お前たちの住んでいる所の方が暑いんだと思うがな」

長い間住めば、生物というのは適応してしまうらしい。

プリースト「そういえば、カドカーワの奴もそんな事を言っていたな。『商売でなかったら、こんなクソ寒いところになんか来ませんよ』って」

ピキーン・・・。

まずローゼンがそれを聞いて凍り、次いでそれを聞いた他３名が凍った。

カドカーワ・・・。こんな所にまで手を出すか・・・。

プリースト「おっそうだ。あいつに、寒さをしのぐ為の服だーって、毛皮の服を買わされたんだった。あれを売ってやるよ」

ローゼンがそう皆に伝える。誰も異議のあるものはなく、さっそく買い取った。・・・一人１０００ガメルで。

ヴァトルダー「懐は寒くなったが、体はあったかくなった。我が道に、もはや敵（寒さ）なし！じゃ、行きますか」

・・・４日が過ぎた。

ヴァトルダー「あれか・・・」

ようやく遺跡を見つけたヴァトルダー。とはいえ、まだしばらくはかかりそうだ。この辺は何もなく、やたらと見晴らしがよい。

しばらく歩き、ようやく前に着いた。が、もう日は暮れている。

フィップ「どうする？」

ヴァトルダー「行こう。この寒いのには耐えられん。少しでも早く帰りたいからな」

ダルス「夜といえば、化け物が・・・」

ローゼン「出るか、そんなもん（たぶんね）！俺も寒いのはもう嫌だ。さっさと入るぞ！」

結局、そのまま入ることにした。地下に階段が続いている所からして墓のようでもある。ライト（勿論魔法のね）をヴァトルダーの指輪につけ、ぞろぞろ入る。中は広く、並んでも充分に歩ける。

まっすぐ歩いていくと、右と前に道が別れている。

ヴァトルダー「このまままっすぐ行くぞ！右の道は、きっと手間を取らせるだけのものだ！」

おいおい・・・。

さらにまっすぐ行くと、今度は前と左に。これもヴァトルダーは無視する。さらにさらに前へ行くと、今度は前と右に。それもまた無視して前へ進むと、とうとう下へ続く階段までたどり着いてしまった。

ヴァトルダー「・・・これって、まずい・・・よな」

当たり前だ。途中をすべて飛ばす奴がどこにいる。

ヴァトルダー「しょうがない、最初まで戻るぞ。

結局、最初の分岐点まで戻って、右へ道をとった。

右へ曲がってしばらく行くと、左へ道が曲がっている。さらに進むとまた左に。さらにしばらく進むと、大きい通りに出た。

ヴァトルダー「ここ・・・さっき、確かに通ったよな・・・」

皆が無言で頷く。

ひゅううううう・・・。

どうやら、二か所あった右への分岐点は、つながっていたようだ。

仕方がないので隠し部屋がないか探したが、それもない。この道は、単なる手間取らせだったようだ。ああ、作った奴の笑顔が目に浮かぶ。

ローゼン「そうだ、もう一個分岐点があったな・・・」

ぞろぞろ。左への分岐点まで戻り、左へ曲がった。

まっすぐ行くと、小さな部屋があった。奥に箱が見える。かなり大きい。

ダルス「あれは柩（ひつぎ）だな」

フィップ「中にはきっと、グールなんかが・・・」

ダルス「まさか、ハハハ・・・『ハード・ロック』」

こらこら、モンスターの名前を聞いただけでそんな魔法を使うんじゃない。ちなみに、『ハード・ロック』とは、『ロック』の強力なもので簡単に言えば「鍵をかけ、材質を変質させる」魔法である（分からない人は、誰か知っている人に聞こう）。

ヴァトルダー「・・・この階には何もなかった、と・・・」

結局無視かい、あんたたち。

フィップ「じゃ、下へ下りよう」

一行は、下へ続く階段へ戻り、下りていった。

道は、またまっすぐ続いている。しばらく行くと道が斜めに傾いてきた。右へ三回曲がって、ようやく広い場所へ出た。

ヴァトルダー「な、何だぁ？この池は？」

一行の目の前には、幅がざっと８メートル程の池が横たわっている。当然、迂回は出来ない。池からはもうもうと湯気が上がっている。向こう岸に、吊り橋のようなもの（石）があるのが見える。

ヴァトルダー「あれを下ろさないと渡れそうにないな。しょうがない、

泳いで渡ってみるか」
　ヴァトルダーは池に入ろうとした。チェインメイルとはいえ、泳ごうとするとは見上げた根性である。単に、後先のことを考えていないと言えないことはないが。と、それをダルスが大声で制止した。
ダルス「待てぇい！！」
　びくぅ！
　ヴァトルダーは凍った。
ヴァトルダー「何だ何だぁ？」
ダルス「入っても構わんが、それ、硫酸だぞ・・・」
　そう。この池は硫酸なのであった。チッ、惜しい・・・。
ヴァトルダー「どれ・・・」
　ヴァトルダーが、持っていたロープをつけてみる。
　ジュン！
　ロープは蒸発した。
ヴァトルダー「ロ、ロープが・・・。１０センチも損したぁ！」
　こらこら、お前の驚きはその次元か・・・。
ローゼン「しかし、こりゃまいったな」
フィップ「あー、あれ」
ローゼン「どうした？」
　フィップが向こう岸を指さしている。何か、赤い石のようなものがある。よく見つけたねぇ、偉い偉い。
フィップ「きっとボタンだよ」
ローゼン「しかし、あれじゃあ押せんな」
フィップ「なら、これを投げればいい」
　そう言うと、フィップは持っていたダガーを投げた。
　コンッ！
　大したコントロールである。見事に当ててしまった。
　ゴゴゴゴ・・・。
　吊り橋がゆっくりと下りてきた。
　ドォォォン！
ヴァトルダー「よくやったフィップ、褒めて遣わす」
ローゼン「さて、まいりますか」
　一行は無事に渡り、さらに下の階へと駒を進めた。

　しばらくまっすぐ進むと、左右に道が別れた。
ヴァトルダー「よし、ここは左だ」
フィップ「なぜ？」
ヴァトルダー「理由はない。ただなんとなくだ」
　そんないい加減な。
　まあそういうわけで、左へと進んだ。道は更に下へと続く。
　次の階は、下りるといきなり部屋に出た。なかなか広い部屋で、中央にはさっき見た硫酸が。ただ、サイズは多少小さく、池と言うよりは泉である。
ヴァトルダー「おっ、こりゃ何だ？」
　泉のそばに金のコップが置いてある。そして壁には、下位古代語で文字が書いてある。
ローゼン「ダルス、何と書いてあるんだ？」
ダルス「んー、どれどれ・・・。『ご自由にお飲み下さい』だと」
　ピキーン。
　どこの世界に硫酸を飲む奴がいる？（もっとも、いないとは断言できないが）
ヴァトルダー「このコップ、溶けないのかな？」
　そう言うと、ヴァトルダーはコップを泉に投げ込んだ。
　チャポン、ブクブク・・・。
　コップは溶けはしなかった。が、泉の底に沈んでしまった。
ローゼン「・・・おい、ヴァトルダー」
ヴァトルダー「・・・はい？」
ローゼン「どーするんだ、あのコップ。あれは金だぞ、金。責任取れ！」
ヴァトルダー「責任、と言われても・・・」
ローゼン「死んでもいい、あの中へ入って取ってこい！」
　ちなみに、深さは５メートルはある。
ヴァトルダー「そ、それだけはご勘弁を！」
フィップ「ま、いいんじゃない？」
ダルス「そうだ、そうだ。許してやれ」
　無関心な二人に説得され、ローゼンも思いとどまった。
　どうしようもないので、一行は部屋の反対側にある階段から下へ下りていった。

キングスマミー、登場！

　下の階へ下りると、一つの棺が一行を待っていた。
ローゼン「ヴァトルダー、入れ」
ヴァトルダー「何故俺が！？」
ローゼン「コップ・・・」
ヴァトルダー「はい、行かせていただきます」
　しぶしぶヴァトルダーは棺のある部屋へ入った。すると！
　ギィィィィ・・・。
　棺が開いて、中からミイラが！
フィップ「マミー！？・・・でも、普通のよりでかいな。ねえ、ダルス」
ダルス「うむ」
ローゼン「お前ら、何を落ちついている！さっさと逃げるぞ！」
　言うが早いか、一番に逃げだすローゼン。ダッシュがいるならともかく、今一番足が遅いのはローゼンなのでモンスターに一番捕まりやすい。さっさと逃げるのも、生きるための知恵だと言えばそうなるだろうか。
　なお、このマミーは普通のものより格段に（そりゃもう、桁違いに）強いので、個人的趣味も込めてキングスマミーと呼ばせていただくことにする。
　ローゼンの後を追い、フィップ、ダルスが、一番最後にヴァトルダーが続く。
　階段を上がる途中。
フィップ「お先！」
ダルス「強く生きろ！」
ヴァトルダー「後は任せた！」
　と、ローゼンは三人に激励の（今生の別れになるかもしれないという意味も込められていたか）言葉をかけられ、抜かれていった。階段を上がりきった所で後ろを見ると、もうすぐそこまでキングスマミーは迫っている。キングスマミーは何故か、「みずー」と叫びながら近づいてくる。
ローゼン「ファリスの神よ！」
　思わず至高神ファリスに祈るローゼン。そして何を思ったか、上への階段と逆方向にカクンと曲がった。
　ドドドド・・・。
　キングスマミーはそのまま走って行ってしまった。
ローゼン「ら・・・ラッキー♡」
　ローゼンはそのままへたり込むと、生きていることの喜びを噛みしめしばらくして後を追った。

ヴァトルダー「どぉー！」

ローゼンを除く三人はさらに階段を上がり、硫酸の池のあったところまで来ていた。
フィップ「あ」
一言声を漏らすフィップ。なぜか橋が上がっていた。
ヴァトルダー「ちぃっ！」
やむを得ず、剣を抜いて構える。例によって、目が血走る。
そこへキングスマミーが追いついた。
まずダルスが「ファイア・ボルト（別名ヨ○ファイヤー）」を放つ。が、ほとんど効かない。フィップはボタンを押しに行っている。
ヴァトルダー「でやー！」
ヴァトルダーが切りかかる。それと同時にキングスマミーも殴りかかった。
バキィ！
ヴァトルダーの攻撃は全然通じず、逆に強烈な一撃を受けた。
ヴァトルダー「なんてパワーだ。おいローゼン、回復を・・・」
言いかけて絶句した。・・・ローゼンはいなかった。今回、唯一のプリーストであるローゼンが。
ヴァトルダー「だああー、しまった！ローゼンはすでに、帰らぬ人になっていたんだった！」
こらこら、まだ死んでないって。もっともモンスターだけ来れば、死んだと思うのが普通かもしれない。
ヴァトルダー「ええーい、ままよ！」
ヴァトルダーは突っ込んでいった。ちなみにダルスは「ファイア・ボルト」が通じなかったために傍観、フィップはどうせ無駄だと思い階段の影に隠れている。
・・・しばらくのち。
バキィィ！
ダンッ！
殴られまくって、遂にヴァトルダーは倒れた。
ヴァトルダー「ローゼン・・・今行くぜ」
パッタリ。
そこへようやくローゼンが到着した。
ローゼン「やっ、どーも！遅れちゃって悪い悪い。・・・おんや、ヴァトルダーの奴、とうとう逝ってしまったか」
呑気な奴だ。
フィップ「だりゃーっ！」
とうとうフィップまでかかっていく。
ブスッ。
ちょっとだけダメージを与えたようだ。そのあとのキングスマミーの攻撃も、軽くかわす。さすがに身が軽い。
ローゼン「・・・『ホーリー・ライト』！」
辺りに閃光が走る。キングスマミーはダメージこそ受けなかったものの、光をまともに見て視力を失った（前回はかなり歪んだ使い方をしたが、これが本来の使い方である）。ちなみにフィップは逆方向を向いている。
キングスマミーが視力を失ったお陰で、フィップの攻撃がほぼ確実に当たるようになった。その後も「ホーリー・ライト」とフィップの攻撃が続き、2ラウンド後。
フィップ「止めー！」
フィップが2回クリティカルを出し、遂にキングスマミーは倒れた。
ズゥゥゥン・・・。
死体は（と言っても既に死んでいるが）は、硫酸の池に捨てられた。

ローゼン「どれ・・・。何だ、まだ生きてるじゃないか、こいつ。しぶとい奴だな・・・。ま、いいか。・・・『キュアー・ウーンズ』！」
シュウッ！傷は、完全にとはいかないが治った。
ヴァトルダー「ああ、俺はいったい・・・。確か、マミーの奴にやられて・・・。あ、ローゼン！そうか、やっぱり俺は死んだんだな。お、お前たちも来たのか。みんな死んじまったんだな・・・オイオイ」
こーら、こらこら。誰も死んでないって。
皆から話を聞き、死んでいないということをようやく納得したヴァトルダーだった。

ヴァトルダー「さて、これからどうするかな」
ローゼン「さっきの分岐点まで戻って、行ってない方へ行こう」
ヴァトルダー「そうするか」
一行は分岐点まで戻り、もう一方の道へ歩きだした。
ダルス「また下へ続いておるぞ」
フィップ「さっきとは逆向きに続いてるね」
下へ下りてしばらく行くと、左に大きな部屋があった。
ローゼン「今度は慎重に行けよ」
ヴァトルダー「ああ、わかってる」
そろりと足を踏み入れる。・・・何も起こらない。よく見ると、柩は1つではなく3つで、中央に大きいのが1つ、左右に多少小さいのが1つづつある。更に柩へ近づく。・・・やっぱり何も起こらない。
ヴァトルダー「おーい、大丈夫だ・・・。入ってこい」
一行が足を踏み入れる。
ローゼン「どうする？きっとこれ、さっきのようなマミーだぜ」
ヴァトルダー「俺はもうたくさんだ、死にたくない」
フィップ「じゃ、こうしよう・・・」
フィップの出した案はこうだ。まず、ダルスが左右の二つに『ロック』で鍵をかける。つぎに、松明に火をつけて1人1つずつ持ち、左右の柩に2人ずつ乗る。最後にヴァトルダーが柩を開け、中に松明を放り込んでボッ・・・とこんなもんだ。
作戦は早速実行された。柩のうえに2人ずつ乗るところまではうまくいったが・・・。
グワシッ！
その乗っている柩から、手が二本ずつ突き出してきた。足を掴（つか）まれそうになるが、ヴァトルダーとローゼンがそれを切り落とす。
ローゼン「早く開けろ！」
ヴァトルダー「おう！・・・そぉれっ！」
蓋が少し上がる。そこへ一斉に松明を投げ込み、蓋をし、止めにダルスが『ハード・ロック』をかけた。そしてすぐに離れる。
パチパチパチ・・・。
柩が燃え上がる。中から呪いの言葉が浴びせられているが、ダルス以外にはわからない。そのダルスも、飄々（ひょうひょう）としている。
ヴァトルダー「いやー、よく燃えるなぁしかしあいつら、なんていってるんだろう？」
ダルス「んぁ？・・・そう、火葬にしてくれてありがとう、と言ってるが」
ヴァトルダー「そうか・・・いいことをするって、気持ちいいなあ」
おいおい、お前は呪いの言葉をかけれれているんだぞ。
ヴァトルダー「しかしよぉ、中にお宝があったらどうするんだ？」
フィップ「大丈夫、どうせ燃えるもんなんか、たいしたもんじゃないよ」
ヴァトルダー「そりゃそうだな」
やがて柩は燃え尽き、後には灰が残った。
ローゼン「さてと、何かないか探してみるか」
ゴソゴソ。
ヴァトルダー「あ、あった」

それは、元剣であったらしいものの刀身だった。柄は燃えてしまったらしい。

ダルス「どれ・・・「センス・マジック（視界内にある魔法の存在を知る魔法）」。こりゃ、魔法がかかっとるな」

ヴァトルダー「ラッキー。これ、俺がもらった」

フィップ「いいよ。一度死にかけたんだし・・・」

一同、皆頷いた。ヴァトルダーは毛皮の服の袖の部分を切り、それで刀身を包んだ。

ヴァトルダー「ここにこんな物があったと言うことは、だ。当然、さっきのマミーの所にもあるはずだよな」

フィップ「あと、硫酸の泉のあったところ、あそこ、結構いろいろ装飾がしてあったから何かあるかも・・・」

ダルス「そうそう、最初に「アンロック」をかけたところも・・・」

ローゼン「よし、片っ端から当たってみよう」

と言うわけで、まずキングスマミーの出てきた柩を調べることにした。

ゴソゴソ。

ヴァトルダー「こりゃ凄い！」

中から出てきたのは、腕輪が三個に指輪が五個。どれも、装飾品としてだけでもかなりの価値がありそうだ。加えて、ダルス曰く、「全部魔法がかかっている！」のであるから、これはたいしたもんである。これは皆平等に、と言うことで、ダルスは指輪を二個、他の者は指輪と腕輪を各一個ずつ分けた。

ローゼン「いやー、儲けた儲けた。こりゃ、次も期待できるかな？」

次いで、硫酸の泉のあった場所へ行き、フィップが調べる。こういうことは、やはりシーフ技能を持っている彼に任せっきりとなる。

フィップ「どれどれ・・・ん！？」

フィップは、壁をよく見てはっとした。宝石が埋め込まれている！早速ダガーを取り出し、1つ残らず（約10個）の宝石を手に入れた。

ローゼン「何かあったか？」

フィップ「ううん、何も（良心に少しだけ、本当に少しだけ傷がついた）」

ヴァトルダー「そうか・・・。じゃ、最初にあった柩に期待するか」

最後に、最初にあった柩の所へ行った。

フィップ「またさっきの奴をやる？」

ヴァトルダー「そうだな」

で、ダルスがまず「アンロック」で鍵を外し、ヴァトルダーが蓋を開け、その他の方が松明を投げ込む。

程なく、中から叫び声が上がり、やがてそれも止んで燃える音だけとなり、さらに時間が立つと辺りは静寂さを取り戻した。

ヴァトルダー「宝はどこだー？」

あっちこっち（と言っても大して広くないが）を探すが、何も見つからない。結局諦めることにした。

ヴァトルダー「苦労したわりには、大したもんがなかったなぁ」

じゃ、お前が持ってるその刀身と指輪と腕輪を返すか・・・？

ローゼン「一応すみずみまで見たし、帰るとするか」

フィップ「うん」

こうして、やっと帰ることとなった。

無事、生還！

4日後。

国王「おお、まさか生還しようとは・・・。あーいや、うむ、大したものじゃ。褒めて遣わす。カッカッカッ。で、中はどうであった？説明してくれい！」

・・・と通訳され、ダルスが代表して答える。勿論、曲げるところはバッチリ曲げて。日く、ドラゴンが出てきただの、遺跡は地下100階まであっただの、・・・ｅｔｃ.。加えて、「先祖の方は皆朽ち果てていました」と。まさか「おそらく先祖の方と思われるミイラは、硫酸の中で溶けたか、燃えてしまったかのいずれかです」と答えるのはまずいだろう。とにかく、それを聞いた国王は満足そうだった。

国王「なるほど。いや、ご苦労であった。しかし、「人は見かけに寄らぬ」というのは本当じゃな。カドカーワの目も、なかなかどうして大したものじゃわい。・・・では、そろそろ帰るか？お前たち」

通訳されたヴァトルダー達は、すぐに頷いた。

ダルス「では国王、失礼いたします」

通訳。

国王「ん、達者でな」

そしてヴァトルダー達は、ワイバーンに乗ってベルダインへと帰っていった。

完

あ、余ってしまった。仕方がない、適当に埋めてしまおう。

えー、というわけで前回に引き続きリプレイ（実はかなり曲げてある・・・まるごと書いたらとんでもない量になるし、第一こっちの体が持たないし、加えて記憶も・・・）をお送りしましたが、いかがなもんでございましょう。前回と今回の間に一度プレイがあったのですが、それを書くと発狂しそうなのでパス！させていただき、掴み程度にしました。

そうそう、某氏より「誰の会話かわからない」とのご指摘を受けたので今回は会話の前に名前を付けましたが、どちらがよろしいでしょう。というわけで、どちらがいいかアンケートにお書き頂きたいと思います（スペースとってね、アレフさん）。ついでに「ここがいいぞ！」とか「ここが悪い！」とか「ここの所がよくわからん！」等々ご意見もお書きいただければ幸いです。報酬はたぶんアレフさんが出してくれるし（強要はしませんよ、アレフさん。強要は、ね）。

後のスペースはアレフさんにあげますんで、お好きにしてつかあさい。

んじゃ、おしまい。

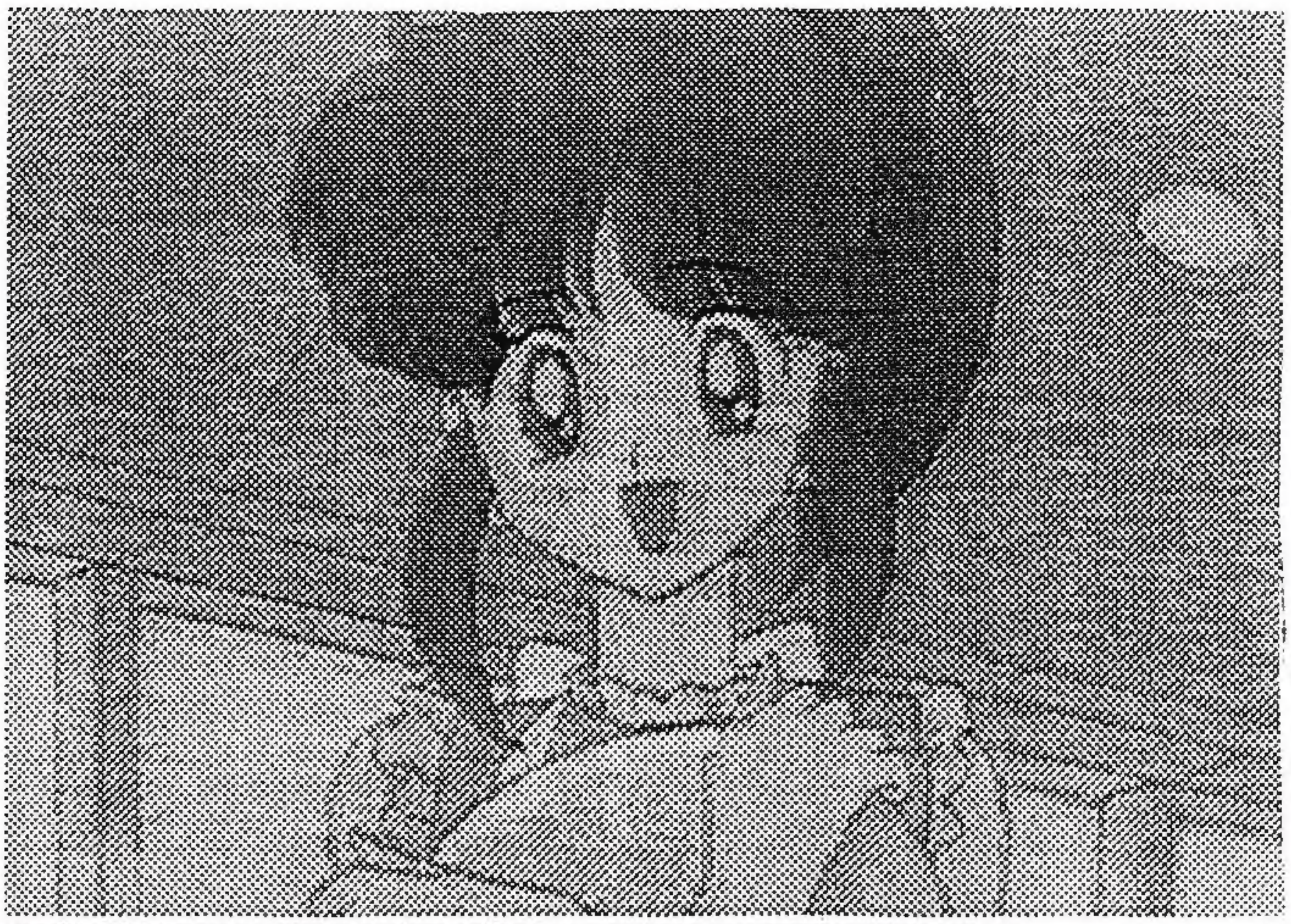
ぷろでゅーすど　ばい　ろーぜん

(Alephより)

うーむ、アンケートに入れてほしければもう少し早く送ってくれないと・・・。〆切り10日前にはアンケート集計とPASOPO等はもう上がっています。

アンケートによると、量が増えるのはいいが原稿を書くのが大変！だそうだけれど、FTB扱いなんだから隔巻でもいいんですよ。

ローゼンさんのリプレイの感想、ご意見等はアンケートとは別にVERNET宛に送って下さい。



◁カット提供＝筑紫氏

パソケットへの道・オ7回

～チーム活動開始だぞ！～
～VRC（VERNET版DM作成ツール集）～
～Veシステム・現状～

PASODO#7

VERNETが1周年ならPASODOも1周年。そろそろ本格的な活動を開始するべき時がやって来た様です。PASODOの目的は「地方ごとにチームを組んで、ソフトを作り、パソケで売ったり通販したりしよう！」です。チームがうまく行けば、VERNETの会員をひっこ抜いて独立することも出来ます。

まず、今回私と石川さんで作ったチームを紹介します。

［チーム名］：未定（7/14現在）

［メンバー］：◀001Aleph▶ ◀025石川KNJ▶

［活動］：ソフト制作（Ve使用）　OFF会やイベント

［条件］：名古屋パソケットに参加可能な人。東海地方の人が望ましい。

もし、一緒にやりたい方がいましたら、私か石川さん宛にお手紙下さい。

このPASODOで作ったチームには、会員（正規・準・特別）の他に、その他の人（会員の友人etc.）も参加可能です。サークル交流で無償配布を受けている人は準会員、私的無償配布の人は特別会員に相当します。

チームを組んだら、VERNETに届けて下さい。また、メンバーの募集もPASODOで行います。届け出のあったチームはVERNETの援助を受けられます。

また、PASODO上のチームはできたソフトをVERNET会員に実費で配布しなくてはなりません。利益は外部から得ましょう。会員にデバッグをしてもらうのも手です。

VERNETの会員は近畿・中部・中国地方に集中しています。さあ、チームを作りましょう！あなたのMSXやX1ユーザの友人をさそうだけでOKなんですよ！

VERNET版DMMT?

VRC SYSTEM (VeRNET-ESE-CUREC-SYSTEM)

＃6DM用に、現在開発中です。CURECさんのシステムの様に、上下スクロール＆8色＋輝く文字、ふわふわパレット等をサポートの予定。漢字表示は漢ROM不要です。また、メインメニュー用に＃4DMみたいなウィンドウ形選択メニューも搭載。もちろん、SCCにも対応。もし！何かトラブルがあってこのVRC SYSTEMが＃6（12/25）に間に合わなければ、どうなるか・・・。考えない様にしましょう。どうか、みなさんの投稿で私の負担を軽くして下さい。

RPGツクール（？）

Ve（VERNET RPG EDITOR）

＃4、5で大きく紹介しましたVeですが、RPGツクールとして完成されているわけでは（全く）ありません。システムに付属しているのは、マップ＆イベントエディタ、スプライトコンバータ、BGMエディタ、それにBASICメイン部のサンプルです。戦闘、アイテム、ステータス、魔法等まだ何もサポートしていません。BASICの一通り分かるMSXユーザーの人はぜひ「Ve」を取りよせて、それらのプログラムを作ってみて下さい。みんなのプログラムが集まれば、きっと良い「RPGツクールVe」が完成することでしょう。

Veの取り寄せは・・・・・

72円切手貼付の封筒（返信用）とフォーマット済の3.5"2DD1枚をVERNET「Ve」係まで送って下さい。

△カット提供＝まみむめもさん

VERNET＃5 アンケート

何かのついでにでも、別紙で送って下さい。

Q1．＃5でもっとも良かった記事は何ですか？

Q2．PASoDoの活動をどう思いますか？

Q3．NLZ80初級編のレベル設定をどう思いますか？（高5←→1低）

Q4．B.e.のレベル設定をどう思いますか？（高5←→1低）

Q5．今回のボリュームに満足ですか？

Q6．投稿して下さい。（はい／いいえ／笑）

Q7．Q6で「笑」を選んだ方、その理由は？

Q8．VERNET以外で、一番好きなサークルはどこですか？また、その他何でもどうぞ。

See You Next Time!

Dear 会員の皆さんへ

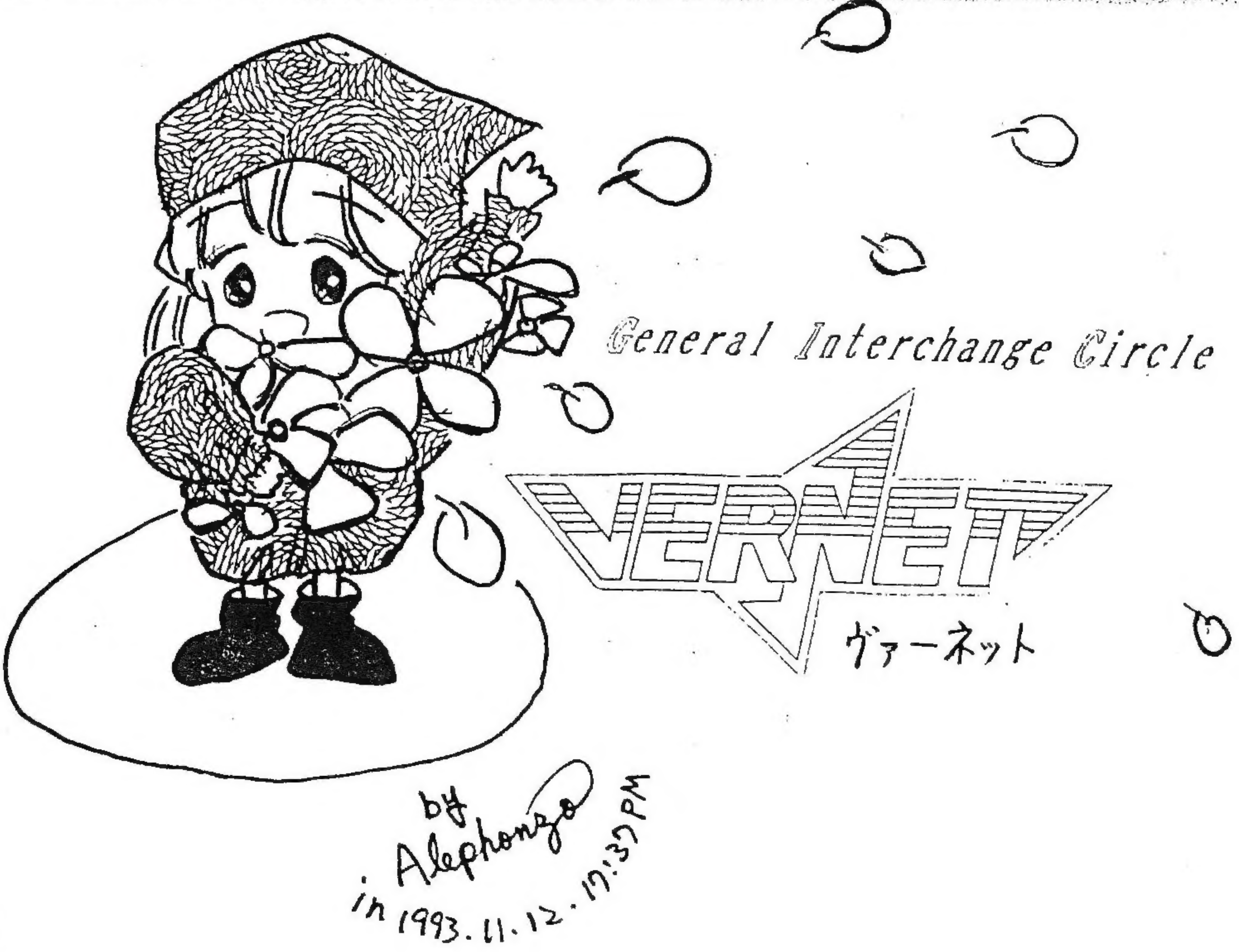
12/1をもちまして、VERNET東海本部は下記の住所に移転いたします。くれぐれも、おまちがえのない様にご注意下さい。

〒470-03
愛知県豊田市貝津町柚木133-1 ユノキB 2203号
坂田充啓方 VERNET編集部

VERNET#5 訂正とお詫び

まず、NLZ80の左下「LD HL,DATA」以下を「LD DATA-1, SRCH: INC HL ,LD A,'A'」と改めて下さい。

それから、◁009 保田周作▷さんと◁004 ローゼン▷さんのアンケートが集計に間に合いませんでした。申し訳ありません。保田さんとローゼンさんには10p.ずつ差し上げます。

あと、◁028 アッキー▷さんと◁019 DISK▷さんの記事は次号に掲載します。

#6メモアリは12/20日必着。X'mas号です。